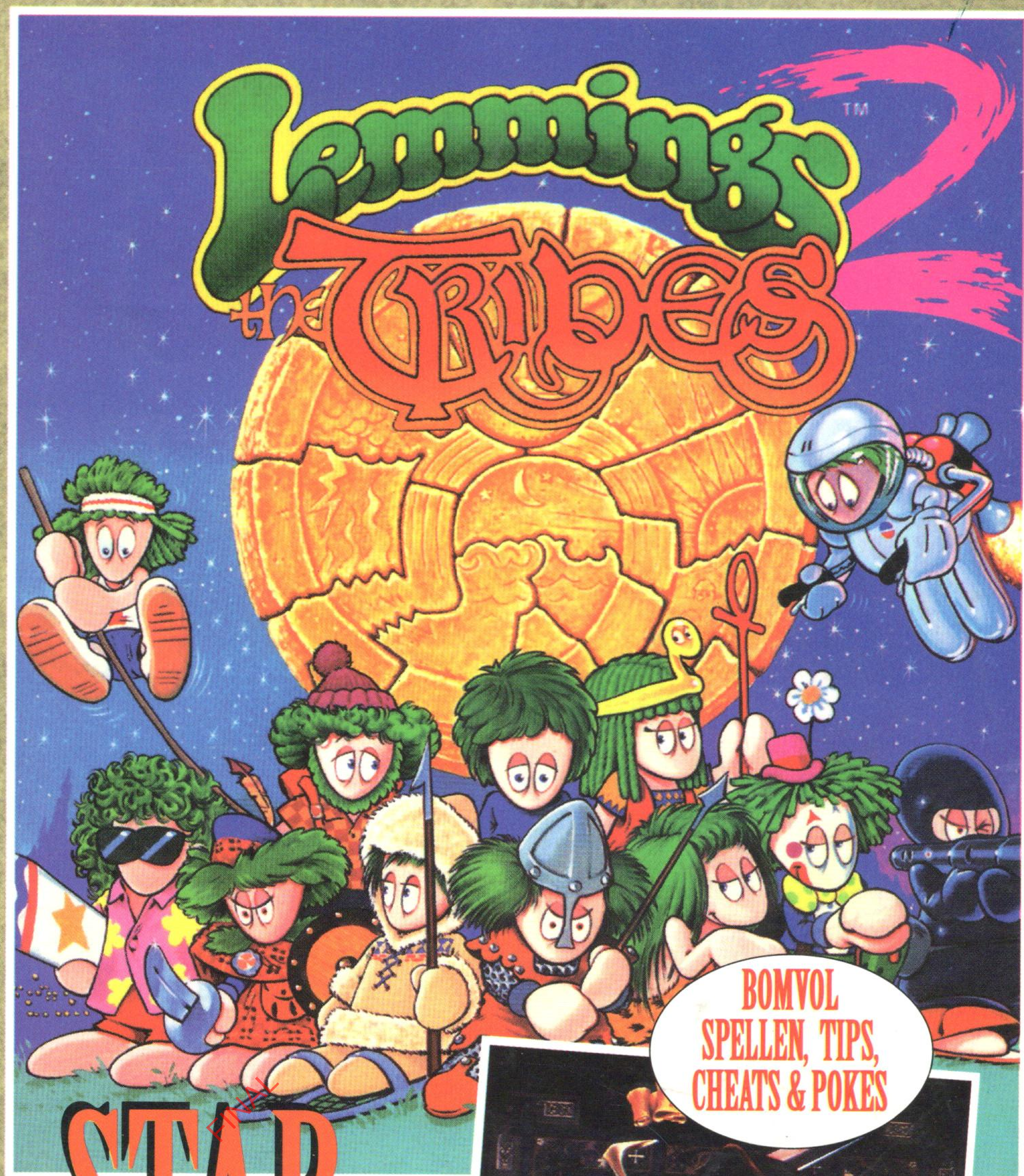
HOOG Spel

ƒ 7,95 · BFR 159

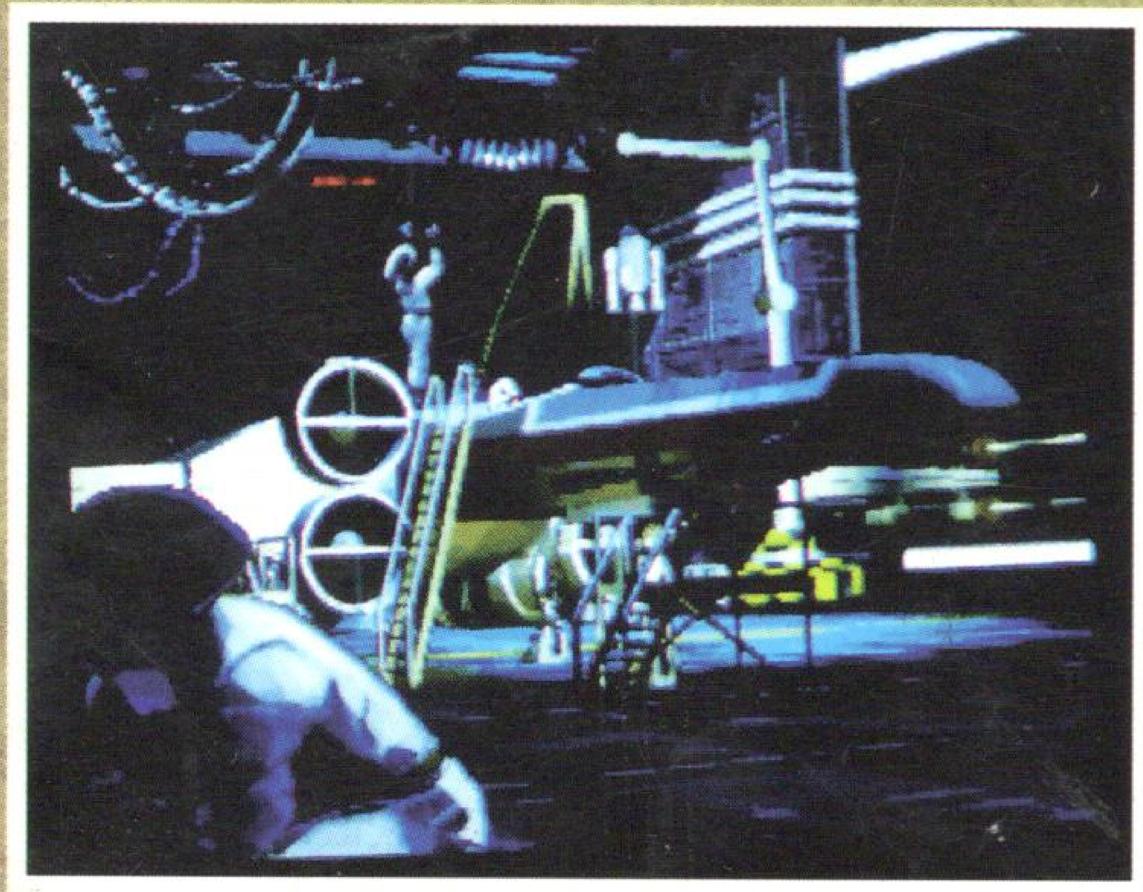
17



BOMVOL SPELLEN, TIPS, CHEATS & POKES

DOGFIGHT

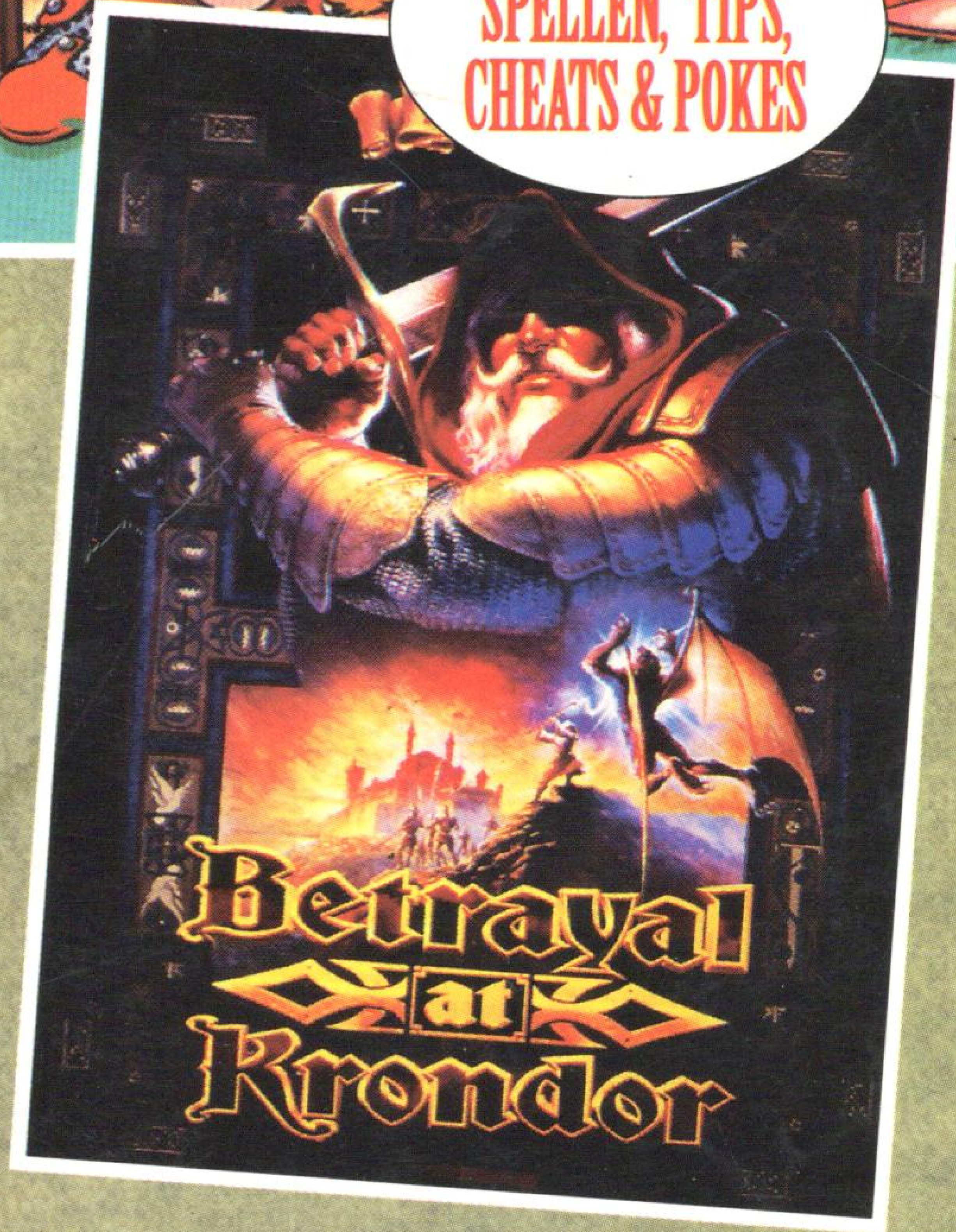
ULTIMA 7: SERPENT ISLE



STAR WING



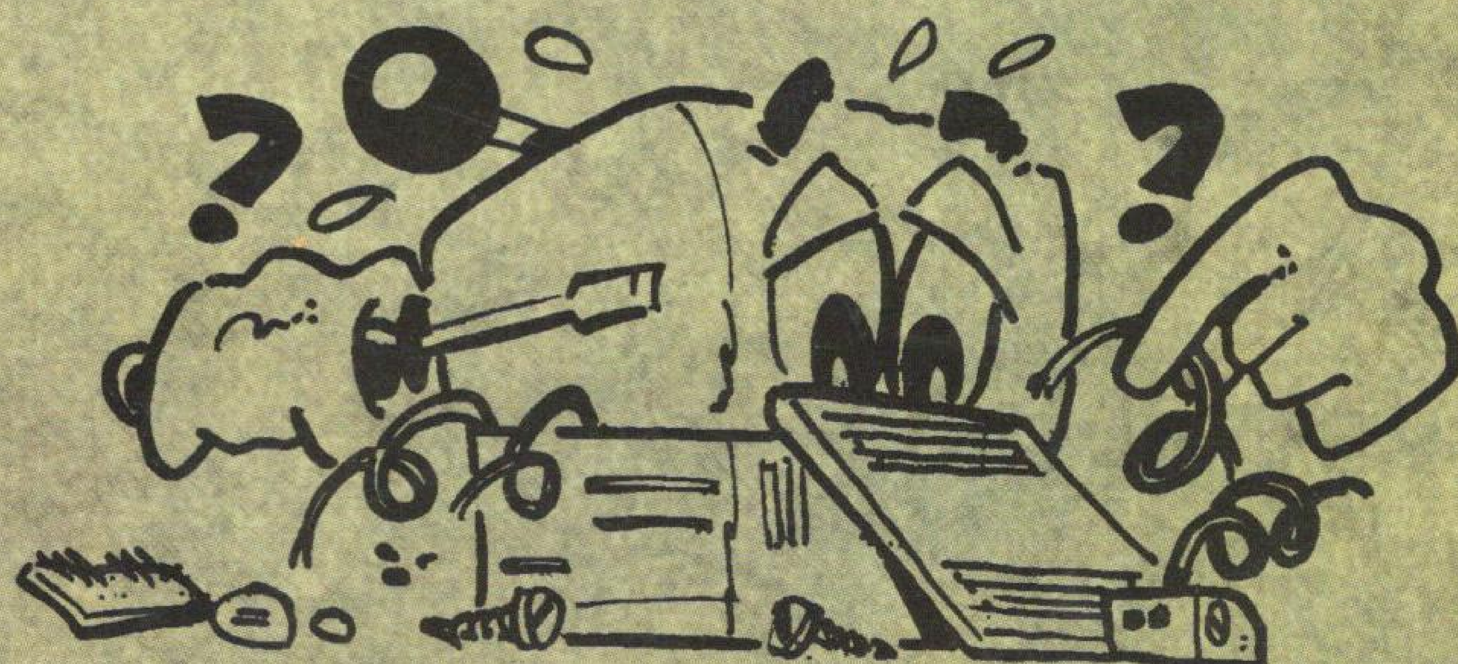
XENOBOTS



VERGELIJKENDE TEST

X-WING - WING COMMANDER

AMSTRAD MEGA PC



Spear of Destiny

MS-DOS • MACINTOSH • NINTENDO • SEGA • AMIGA • LYNX



Trek je vuurvaste overall aan, klim in de cockpit van de AXELAY stratajet, maak de gordels vast en bereid je voor op de lancering. Zes zinsverbijsterende werelden, stuk voor stuk ingenomen door de Armada der Vernietiging.
Jouw opdracht : probeer de geheime wapens van de Axelay, gestolen door de vijand, terug te krijgen. Maar kijk uit, zo eenvoudig zal dat niet zijn. Het gevecht van je leven begint ...

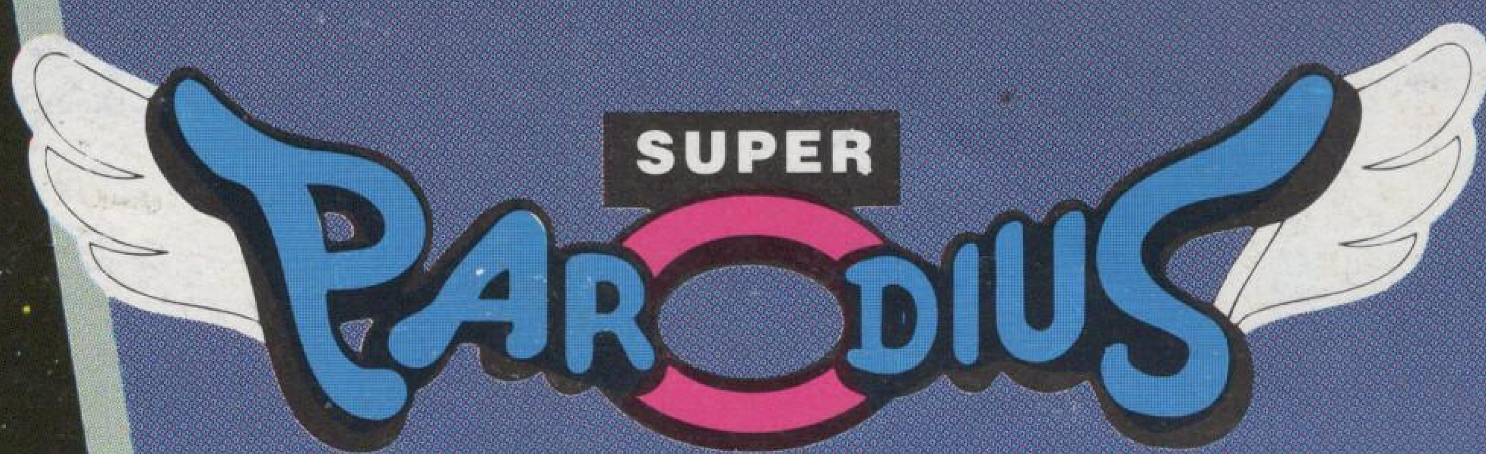




3 Klassieke

De Grote Octopus dreigt de Aarde te vernietigen. Jij moet Parodius en zijn vrinden helpen om de misdadige, boosaardige achtpoter te vinden en hem te vernietigen zodat vrede op Aarde zal wederkeren.









Nieuw voor jouw SUPER NINTENDO

ers van Konami



Onverstoorbaar stroomt het zand der tijd door de zandloper terwijl je je een weg vecht door twintig onheilspellende levels. Je moet de Prinses zien te redden uit de zwarte klauwen van Grootvizier Jaffir.
Zul je daarin slagen en de kroon opeisen voordat de zandloper leeg is?



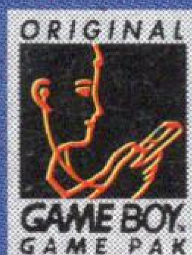




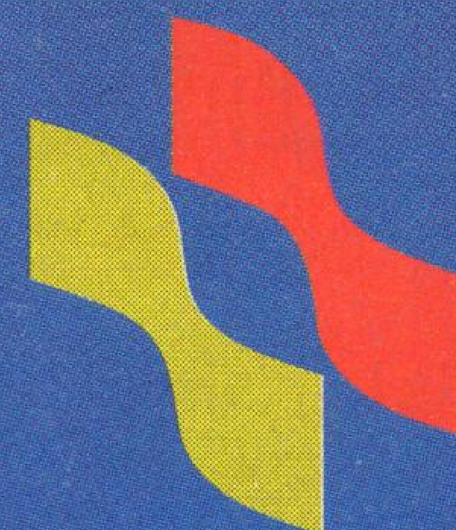
KONAMI

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM







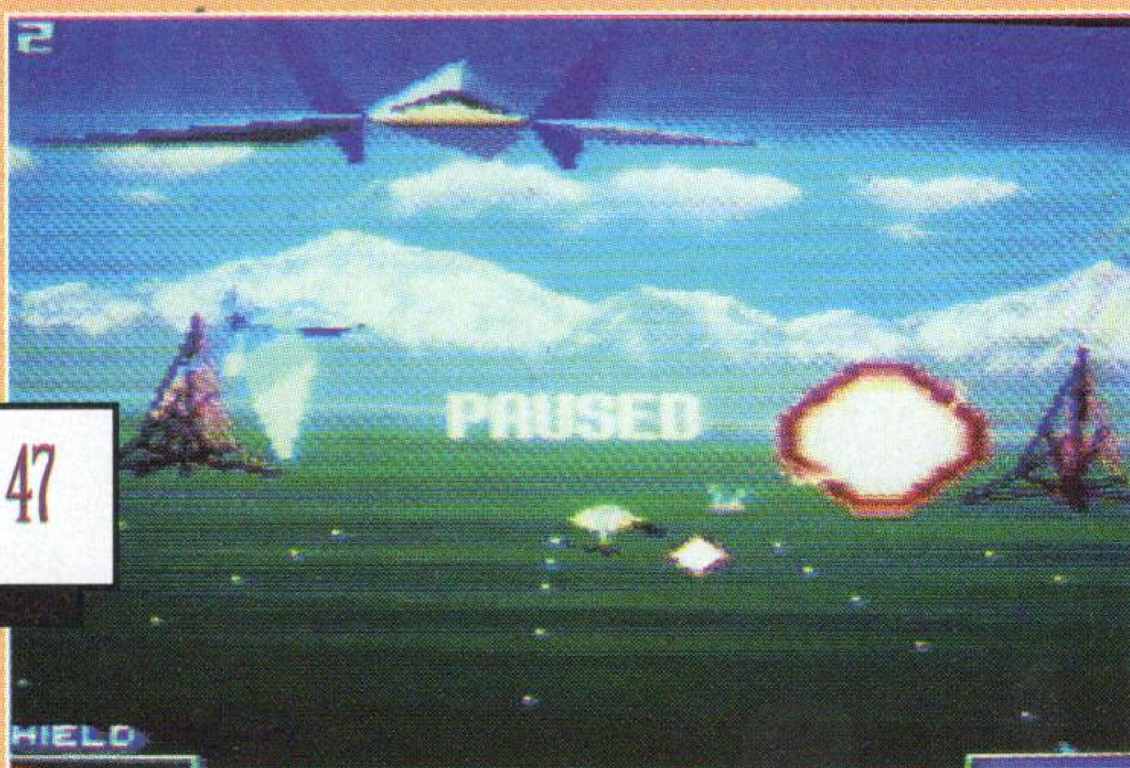


IN DIT NUMMER BESPROKEN

NU OOK VOOR UW *Computer*

38

B17 FLYING FORTRESS - AMIGA
BATTLETOADS - SEGA MEGA DRIVE
DARKSEED - AMIGA
LINKS PINEHURST - IBM SUPER VGA
MEGA LO MANIA - SEGA MEGA DRIVE

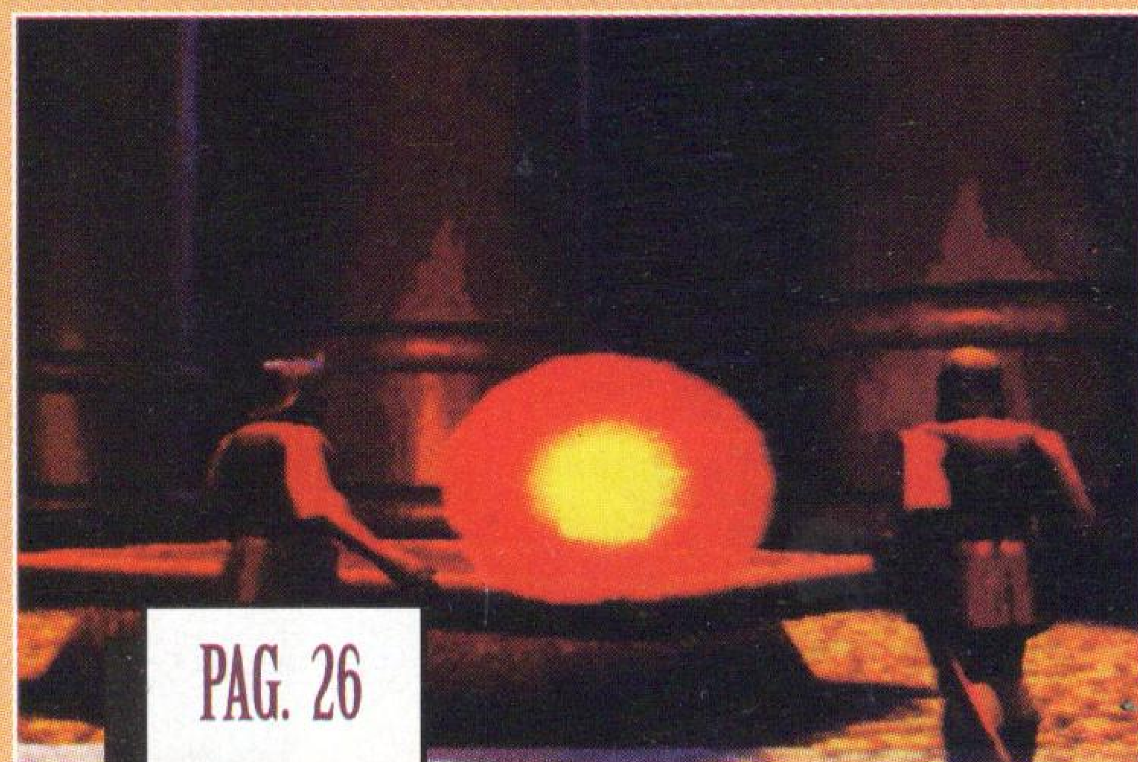


PAG. 47

STAR WING

HEET OVERAL TER WERELD *STAR FOX*, MAAR IN EUROPA NATUURLIJK WEER NIET. HET NIEUWSTE SUPER NINTENDO SPEL MET DE SPECIALE SFX CHIP DIE ALLES NOG BETER MOET MAKEN.

ULTIMA 7: SERPENT ISLE



PAG. 26

GEEN DATADISK MAAR EEN COMPLEET NIEUW SPEL. NUJA, NIEUW....LEES ZELF MAAR.

PAG. 32

AMSTRAD MEGA PC

EEN PC MET INGEBOUWDE SEGA MEGA DRIVE. GAAT DAT WEL GOED?



Lemmings 2 - The Tribes

MEER VAN HETZELFDE OF TOCH?

PAG. 9

X-WING VS WING COMMANDER

PAG. 36

IS HET GROENTJE BETER DAN DE VETERAAN? ROB HUNTER ZET BEIDE HEREN NAAST ELKAAR.

1869

EEN ZEEHANDELSSIMULATIE VAN OOSTENRIJKSE AFKOMST? DIE HEBBEN TOCH GEEN ZEE? VRAAG HET WOUTER KLOOTWIJK MAAR! PAGINA 33.

Spear of Destiny

WOLFENSTEIN 3D DEEL 2. KAN EEN GOED SPEL NOG BETER? PAGINA 18 GEEFT WELLICHT UITSLUITSEL.

XENOBOTS

ROBOTSIMULATIE VAN DE MAKERS VAN *COMANCHE MAXIMUM OVERKILL*. MEER OP PAGINA 8.

OP BEZOEK BIJ PSYGNOSIS 2

DE SOFTWARE INDUSTRIE STAAT GROTE VERANDERINGEN TE WACHTEN. JAN WILLEM VAN RIET SPRAK MET IAN HEATHERINGTON, DE DIRECTEUR VAN PSYGNOSIS, OVER WAT ONS NOG TE WACHTEN STAAT.

PAG. 20

HELEN STRUIKELT!

MEVROUW BALENS IN DE BOCHT! BEDENKT ZE EEN PRACHTIGE MICROPROSE PRIJSVRAAG MET ALS HOOFDPRIJS DAT GRANDIOZE LEREN PILOTEN-JACK, MAAKT ZE EEN FOUT IN DE OPGAVE! DUS EEN HERKANSING OM DAT SUBLIEME JACK ALSNOG TE WINNEN. PLUS NOG EEN PIEPKLEIN PRIJSVRAAGJE OM HET AF TE LEREN.

PAG. 64

X-WING

PAG. 34



SPEEL DE FILM! DE ULTIEME *STAR WARS* SPACE FLIGHTSIM.

JAMES BOND

PAG. 23

***THE NAME IS BOND, JAMES BOND,* ZELFS OP DE SEGA.**

HUMAN RACE

PAG. 63

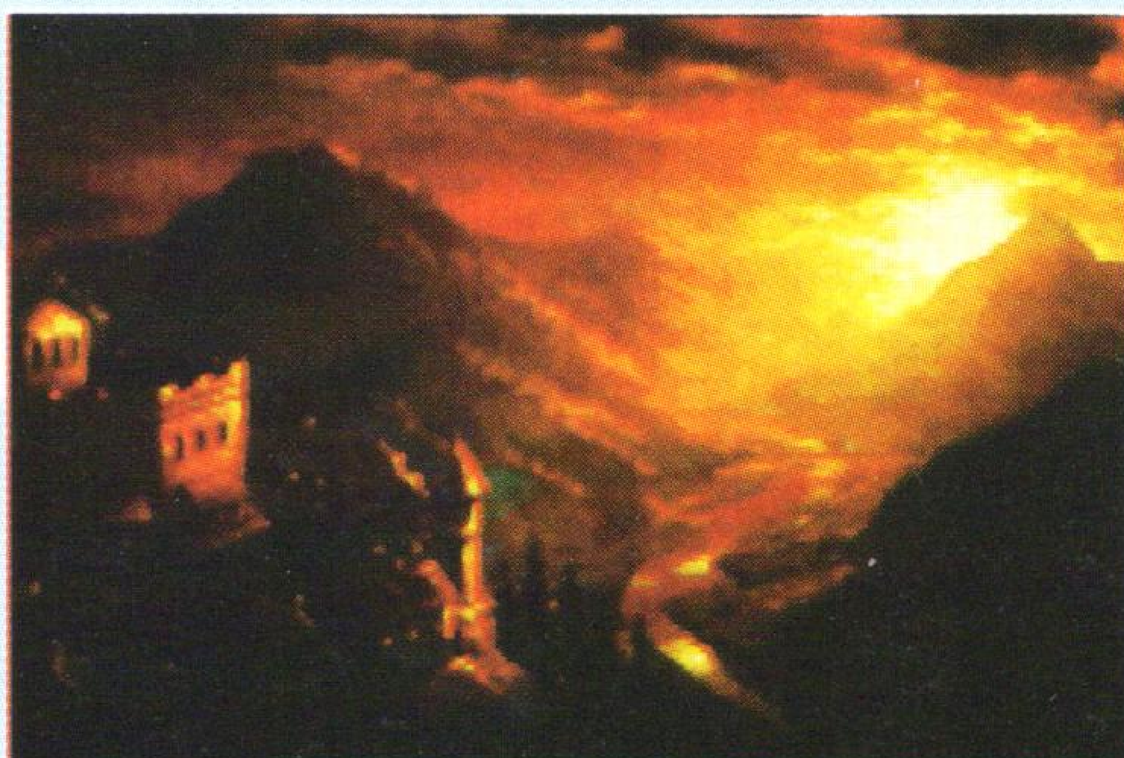
***HUMANS 2* IN VERMOMMING. MAAR WIJ PRIKKEN DOOR!**

Animals

UREN DWALEN DOOR DEZE DIERENTUIN OP CD-ROM, EEN GOED VOORBEELD VAN WAT MPC MULTIMEDIA ZIJN KAN.

PAG. 63

BETRAYAL AT KRONDOR



HET EERSTE RPG VAN DYNAMIX/SIERRA. WE MOESTEN EEN BETA-VERSIE TESTEN EN MAAKTEN MAAR METEEN MISBRUIK VAN DE SITUATIE.

PAG. 7

NIET WEG TE BRANDEN

VERKLARING GEBRUIKTE AFKORTINGEN

AMI = Amiga
AST = Atari ST
BRD = Bordspel
C64 = Commodore 64
IBM = MS-DOS
LNX = Atari Lynx
MAC = Macintosh
NES = Nintendo Entertainment Systeem
NGB = Nintendo Game Boy
SGG = Sega Game Gear
SMD = Sega Mega Drive
SMS = Sega Master Systeem
SNS = Super Nintendo Systeem

IMPORTEURSCODE

Nederland	
1 = Alting Software	04907-60250
2 = Atari Benelux	03473-77272
4 = Columbia Tristar	035-284260
5 = Computer Collectief	020-6223573
8 = HomeSoft	023-311241
9 = Interservices	03440-14234
13 = Nintendo Nederland	03402-51353
17 = Sega	035-213246
20 = 999 Games	020-6445794
België	
30 = Atoll	02/375 3904
31 = AtollSoft	02/346 5111
33 = Bandai	02/478 9048
34 = Columbia Tristar	02/513 8684

ABONNEE WORDEN?

Niemand die u tegenhoudt! Dus snel pagina 65.

Hallo!! Pen meenemen!!

VAN DE EINDREDACTIE

Net weer opgekrabbeld van de grond. Wat ik daar deed? Simpel, we hebben net ons exemplaar van *Strike Commander* van Origin ontvangen - jammer genoeg te laat voor een recensie in dit nummer - en ik zat zo'n beetje door de bijgeleverde documentatie te bladeren toen mijn oog op de systeemeisen viel. En toen dreunde ik dus van mijn stoel. Want die zijn gewoonweg onbeschoft; niet alleen is een 386 (liefst 486), *minimaal 33 Mhz* met *4 Mb RAM* nodig, daarnaast neemt dit monster ook nog eens *35 Mb op de hard disk* in beslag!! En wanneer u het *Speech Pack* installeert kost dit nog eens 6 Mb! In totaal praten we dus over *41 Mb*, ongetwijfeld een record in de industrie. Iemand al Guinness gebeld?

Met andere woorden, met onmiddellijke ingang dient de standaard spel-PC dus uitgerust te zijn met minimaal een 200 Mb harddisk (twee maal 105 mag ook hoor) wilt u tenminste niet iedere keer weer een spel helemaal opnieuw moeten installeren wanneer u het spelen wilt. Overigens, tijdens de eerste snelle tests van *Strike Commander* kwamen we iets vreemds tegen. Zelfs met het *Speech Pack* geïnstalleerd is er af en toe, waar wij dit wel verwachtten, gewoonweg geen spraak. Van Origin begrepen wij dat dit correct is, het is geen fout van het *Speech Pack* maar helaas een gegeven feit. Men mompelde iets van te weinig geheugen; en dat uit de mond van mensen die 41 Mb van mijn harddisk in hun greep houden!! 't Ziet er fantastisch uit, dat wel.... maar of het speelt? In Hoog Spel 18 leest u er meer over.

Die systeemeisen doen me trouwens aan iets anders denken. In feite is de hele software industrie van lotje getikt. Stelt u zich eens voor dat u morgen de nieuwste Prince of Nigel Kennedy CD wilt aanschaffen en te horen krijgt dat u die op uw huidige stereo-installatie niet draaien kunt? Dat u voor house een andere stereo nodig hebt dan voor klassiek? Interesse in rock? Kassa, installatie numero drie! Hoe zoudt u zich voelen wanneer u iedere keer dat uw favoriete groep een nieuwe CD uitbrengt u een compleet nieuwe installatie moet aanschaffen om er naar te kunnen luisteren?

Gelukkig werkt het niet zo in de muziekindustrie. Een CD is een CD en een cassette een cassette; iedere titel is op beide formaten volop leverbaar.

De software industrie denkt daar duidelijk anders over. U heeft het ene systeem nodig om de CD-ROM *Space Quest 4* te kunnen gebruiken, een tweede systeem om *Sonic* te kunnen spelen, het derde systeem geeft u *Super Mario World* terwijl een vierde systeem allerlei handige naslagwerken en interactieve CD-ROM's biedt.

Help! Er zijn gewoonweg *teveel* verschillende systemen. En dat hangt allemaal maar aan uw TV of veroorzaakt grote chaos in de slaapkamer, wat een zooi. En ongeacht wat u koopt, het is meteen al weer achterhaald; u moet binnenkort toch eens serieus gaan nadenken over wat extra investeringen om bij te blijven. Hebt u net een 386SX aangeschaft, denkend dat dat wel voldoende moet zijn, komt de ellende van *Strike Commander* langs. Dus op naar een 486! Staat er een Nintendo op (of onder) de TV, moet u voor het nieuwste spel een Super Nintendo kopen. En weet u wat nu zo vervelend is? Die dingen zijn niet bepaald goedkoop te noemen.

De experts zijn het erover eens dat CD-ROM's de toekomst vormen. Philips heeft de CD-I in de markt gezet, Sega brengt binnenkort de Sega Mega CD in Nederland uit, Nintendo volgt waarschijnlijk begin '94 en IBM bezitters kunnen al enige tijd zo'n apparaat aansluiten. Gezien de hoeveelheid PC's wereldwijd is het aannemelijk dat PC CD-ROM een zeer grote rol gaat spelen. Maar is dat wel zo?
Het is immers niet zo eenvoudig om een CD-ROM (ƒ 700,00-ƒ 1000,00) op uw PC aan te sluiten. Zo is er allereerst een geluidskaart nodig (nog eens zo'n ƒ 500,00) maar dan moet een en ander ook nog eens geïnstalleerd worden. Dus knoeien in het CONFIG.SYS bestand, en ja hoor, alle andere - wat oudere - programma's doen het opeens niet meer. En u heeft opeens te weinig geheugen voor uw favoriete spel *Wing Commander 2*. Veel plezier om dat allemaal opgelost te krijgen.

Bovendien is de meeste CD-ROM software absolute onzin. Meestal heeft de fabrikant botweg de diskversie overgezet, zodat je als eerste instructie in de handleiding leest: *installeer het spel op uw harddisk*. Heb ik daar een CD-ROM voor gekocht? CD-ROM's die de nieuwe mogelijkheden van uw kostbare systeem optimaal benutten zijn nog steeds schaars, en wat iemand moet met al die porno CD's met duizenden .GIF plaatjes is me nog steeds niet duidelijk. Dat je een video huurt of de Playboy (of naakter nog) koopt kan ik me nog voorstellen, maar porno op een computer-monitor?

Nederland is hypocriet in dat opzicht, niemand heeft het, wil het of koopt het maar het is en blijft een keihard feit dat 85% van alle van BBS'en gedownloade software van pornografische aard is. En laten we wel wezen, Nederland is toch ook het enige land ter wereld dat een video verhuurketen heeft die uitsluitend porno video's verhuurt? Tuurlijk hebben ze ook nog tien gewone films, dan kan de klant tenminste een *sandwich* over de toonbank dragen. Wat een *sandwich* is? Boven & onder een domme, onschuldige B-film, daartussen het harde blootgeweld; lijkt het tenminste minder erg.

Ruimtegebrek noopt me tot ophouden, een volgende keer een wat diepere analyse van het bovenstaande.

Tot slot een wat sombere noot. In de komende tijd zullen we een aantal gewaardeerde medewerksters van het allereerste uur verliezen. Zowel Karin de Graaff als Helen Balens hebben het té druk gekregen in de rest van hun leven om nog langer voor ons te kunnen schrijven. Helen blijft voorlopig nog wel de prijsvraag verzorgen - ze schijnt een waar genoegen te scheppen in het kwellen van onschuldige lezers - maar van recensies zullen we verstoken blijven. Ongetwijfeld hebt u in de laatste Hoog Spellen al gemerkt dat zowel Karin als Helen minder actief waren. Alhoewel ik er alle begrip voor heb, de universitaire studiedruk is voor beiden té groot geworden om daarnaast ook nog eens vele uren in Hoog Spel te steken, betreur ik deze beslissing van zowel Karin als Helen uitermate. Zij waren vanaf het eerste nummer van Hoog Spel - en in feite ver daarvoor al toen we tot ver in de nacht doorzakten, filosoferend over hoe een spellenblad er uit moest zien - een belangrijke invloed binnen de redactie en veroorzaakten vaak hooglopende argumenten die uitmondden in een nog beter blad!
De kijk van een vrouw op wat toch bij uitstek een mannenwereld is heb ik altijd uiterst belangrijk gevonden. Bij deze wil ik Helen en Karin dan ook bedanken voor bijna drie jaar keihard werken en inzet, zonder jullie zou Hoog Spel ongetwijfeld een ander en minder goed blad geweest zijn.

Uiteraard betekent dit niet dat we bij Hoog Spel bij de pakken neer gaan zitten. Zoals u misschien al gemerkt hebt is ieder nummer steeds weer beter dan het voorafgaande. En als u het daar niet mee eens bent, dan hoor ik dat graag. Toch vind ik het jammer dat we niet langer vrouwelijke redactieleden hebben, op de een of andere manier kijken mannen toch op een héél specifieke wijze tegen spellen spelen aan. Vrouwen hebben hier vaak een zeer verrassende en uiterst verfrissende kijk op. Waar ik maar mee wil zeggen: zijn er nog aspirant vrouwelijke free lancers? Zoals ze in oude Amerikaanse films zeggen: *the pay is lousy, but it's a hell of a job!*

Ik ga eens kijken wat de heren met *Strike Commander* aan het uitspoken zijn.

COLOFON

HOOG SPEL IS EEN UITGAVE VAN RANGEELA BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactie adres:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020-6120053
Tel. 020-6756888 (bereikbaar dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)

Secretariaat:
Ludmilla de Kromme

Redactie computerspellen:
Eddie Aarts, Helen Balens, Arjen Dirks, George Drubbel, Harry d'Emme, Arthur Geraerts, Karin de Graaff, Steven Groot, Edward Helven, Rob Hunter, Wouter Klootwijk, Koos Koster, Ghlen Livid, Charles Matou, Henk Menning, Mithrandir, Peter Nouzo, Milco Peters, Robert K. Reurslag, Jan-Willem van Riet, Rob Visscher, Rob van der Weerd, Laurens van Wijk, Erik van Wijk, Mart Wills

Redactie bordspellen:
Michael Bruinsma, Anthony Verhulst

Correspondenten Engeland:
Kati Hamza, Gordon Houghton

Vormgeving & opmaak:
Fonts + Files BV, Haarlem

Lithografie:
Photondraft, Haarlem

Druk:
Senefelder Misset, Doetinchem

Cartoons:
Eddie Aarts, Fonts + Files BV, Haarlem

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Faxnr. 020-6120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland ƒ 69,00
België: Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toezenden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retour-enveloppe is bijgesloten.

BETRAYAL at KRONDOR

HET HEEFT HEEL WAT SOEBATTEN GEKOST, MAAR EINDELIJK HEEFT SIERRA ONS EEN BETA-VERSIE VAN EEN SPEL TER BESCHIKKING GESTELD. (EEN BETA-VERSIE IS EEN VERSIE DIE AL BIJNA HELEMAAL KLAAR IS EN DIE GEBRUIKT WORDT ALS BASIS VOOR HET TESTPROGRAMMA.) HET DUIDT OP EEN GROOT VERTROUWEN, WANT HET SPEL DAT OP DEZE MANIER AANGEBODEN WORDT IS NATUURLIJK NOG NIET HELEMAAL KLAAR EN GETEST.

Het spel waar het om gaat is *Betrayal at Krondor*. Een spel gebaseerd op de boeken van Raymond E. Feist, een bekende fantasy-schrijver. Het verhaal is gesitueerd in Midkemia, de wereld waar de boeken 'Magician', 'Silverthorn' en 'A darkness at Sethanon' zich afspelen. Deze wereld wordt bevolkt door mensen, tovenaars, lichte- en donkere elven. In de boeken vertelt Feist over de jongetjes Pug en Thomas die gezamenlijk opgroeien. Maar hun beider levensloop is nogal verschillend. Pug wordt uiteindelijk de machtigste tovenaar van twee werelden, terwijl Thomas bezeten wordt door de geest van een van de Valheru. De Valheru waren zeer machtige wezens en als het Thomas lukt om zich van de geest te bevrijden is hij zelf dus een van de machtigste individuen op Midkemia. (De drie boeken beslaan gezamenlijk zo'n elfhonderd bladzijden, dus dit is maar een heel summier uittreksel.) Mocht de term elven sommigen doen denken dat het kinderboeken zijn, niets is minder waar. De Magician trilogie is een van de beroemdste fantasy series, die op hetzelfde niveau staat als Tolkien's 'Lord of the Rings'.

MS-DOS

Raymond E. Feist heeft zelf meegewerkt aan het spel en zijn intentie was ervoor te zorgen dat het spel zoveel mogelijk een combinatie tussen boek en spel was. Om deze reden is het spel onderverdeeld in hoofdstukken. Elk hoofdstuk heeft een begin- en eindsituatie die min of meer vastliggen, maar wat daar tussenin allemaal gebeurt is zo vrij mogelijk gehouden. Daarnaast is er sprake van een groot aantal plots en subplots, zodat het spel zoveel mogelijk verhalend is.



MS-DOS

Betrayal at Krondor is een rollenspel. U speelt de rol van de leider van een team dat diverse opdrachten moet vervullen. Per hoofdstuk kan de samenstelling van het team wijzigen. U ziet de wereld door de ogen van de voorste persoon van uw groepje. Gebruikmakend van diverse technieken heeft men het wereldbeeld zo natuurgetrouw mogelijk proberen te maken. Dat betekent bijvoorbeeld dat de wereld niet in stappen van beeld verandert, maar dat bewegingen heel geleidelijk gaan. Als u zich omdraait draait het wereldbeeld vloeiend mee. (Mensen die *Ultima Underworld* gespeeld hebben, zullen een goed idee hebben van hoe dat er uitziet.) Een probleem dat Sierra hiermee heeft is dat men er niet echt in geslaagd is om dit effect maximaal te laten slagen op een 386DX machine. Het gaat wel, maar dan moet de stapgrootte toch bijgesteld worden om een aanvaardbaar resultaat te krijgen. Een 486 zou het geheel een stuk beter aan moeten kunnen.

Wilt u overigens sneller reizen dan op deze manier mogelijk is, dan is het mogelijk om een kaart van de omgeving op te vragen. Deze kaart is een afbeelding uit de lucht van de directe omgeving waar de details uitgehaald zijn. Loopt u over deze kaart, dan wordt de snelheid waar u mee reist ongeveer een factor vijf groter. Een nadeel is, dat u niets in uw directe omgeving ziet, dus ook geen vijanden of schatten. Tenslotte is er nog een overzichtskaart waar heel Midkemia op afgebeeld staat. Deze kunt u niet gebruiken om te reizen, maar alleen om te zien waar u zich bevindt ten opzichte van andere plaatsen.

Naast reizen zult u ook geregeld moeten praten. Doet u dat, dan verschijnt het portret van degene waarmee u praat in beeld en onderin het scherm een lijst met woorden. Door een woord te kiezen kiest u een onderwerp. De ondervraagde reageert en u leest wat hij of zij zegt.

Veel van uw ontmoetingen zullen echter niet vreedzaam verlopen. Door de gedetailleerdheid van het spel is het soms mogelijk om monsters al in de verte aan te zien komen. U heeft dan de optie om er hard op af te rennen en ze te verrassen of om door het bos te sluipen en ze zo te verrassen of te ontwijken. Bent u eenmaal in een gevecht verwikkeld, dan wordt er een vakjespatroon over de wereld gelegd. Elke figuur heeft een aantal bewegingspunten en die kunnen ze om de beurt gebruiken. Een bewegingspunt komt overeen met een vakje. Bent u eenmaal naast uw tegenstander aangekomen, dan kunt u per wapen meestal uit twee mogelijkheden kiezen. Een die de meeste schade aanricht en een die het nauwkeurigste is.

FINAL

Natuurlijk ontbreekt de magie niet in de wereld van de 'Magician'. Sommige figuren hebben de beschikking over deze mystieke gave, die ook nog is onderverdeeld in het hogere- en het mindere pad. Per pad is er dan ook nog een onderverdeling naar type spreuk. Zo zijn er genezingsspreuken en aanvalsspreuken van het mindere pad en idem dito van het hogere pad. De meeste van deze spreuken zijn redelijk vanzelfsprekend, zo als genezing, vuurbal en dergelijke. Een aardig detail is dat aanvalsspreuken die op een tegenstander afgeschoten moeten worden niet door een bevriend karakter heen moeten gaan. Ze doen hem namelijk net zoveel schade als de tegenstander!



MS-DOS

Omdat gekozen is voor deze vorm van wereldbeeld, is het grafisch redelijk grof. Maar per hoofdstuk zijn er gedigitaliseerde begin- en eindscènes die de verhaallijn aan elkaar knopen.

Ik ben al jaren een zeer groot fan van Raymond E. Feist en was dan ook blij verrast dat hij zelf mee had willen werken aan dit spel. Voeg daarbij het feit dat Sierra ons eindelijk een pré-produktieversie ter beschikking heeft gesteld. Maar helaas had dit ook een paar nadelen. Sommige scènes waren nog niet ingevoegd, er was nog geen geluid beschikbaar en het spel liep ook nog regelmatig vast. Maar wat er van te spelen was, (en dat was het grootste deel) was heel aardig. Niet zo goed als Sierra zelf aangeeft, ook al omdat er een 486 nodig is voor iets dat Origin op een 386 machine heel aardig gelukt is. Toch kijk ik met spanning uit naar de complete versie, want er zit genoeg vernieuwends in dit spel om het helemaal uit te willen spelen.

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra
MS-DOS : ƒ 149,50 / BEF 2889
Video: VGA
Audio: n.n.b.
Min. Config.: 386SX, 25Mhz, harddisk, muis



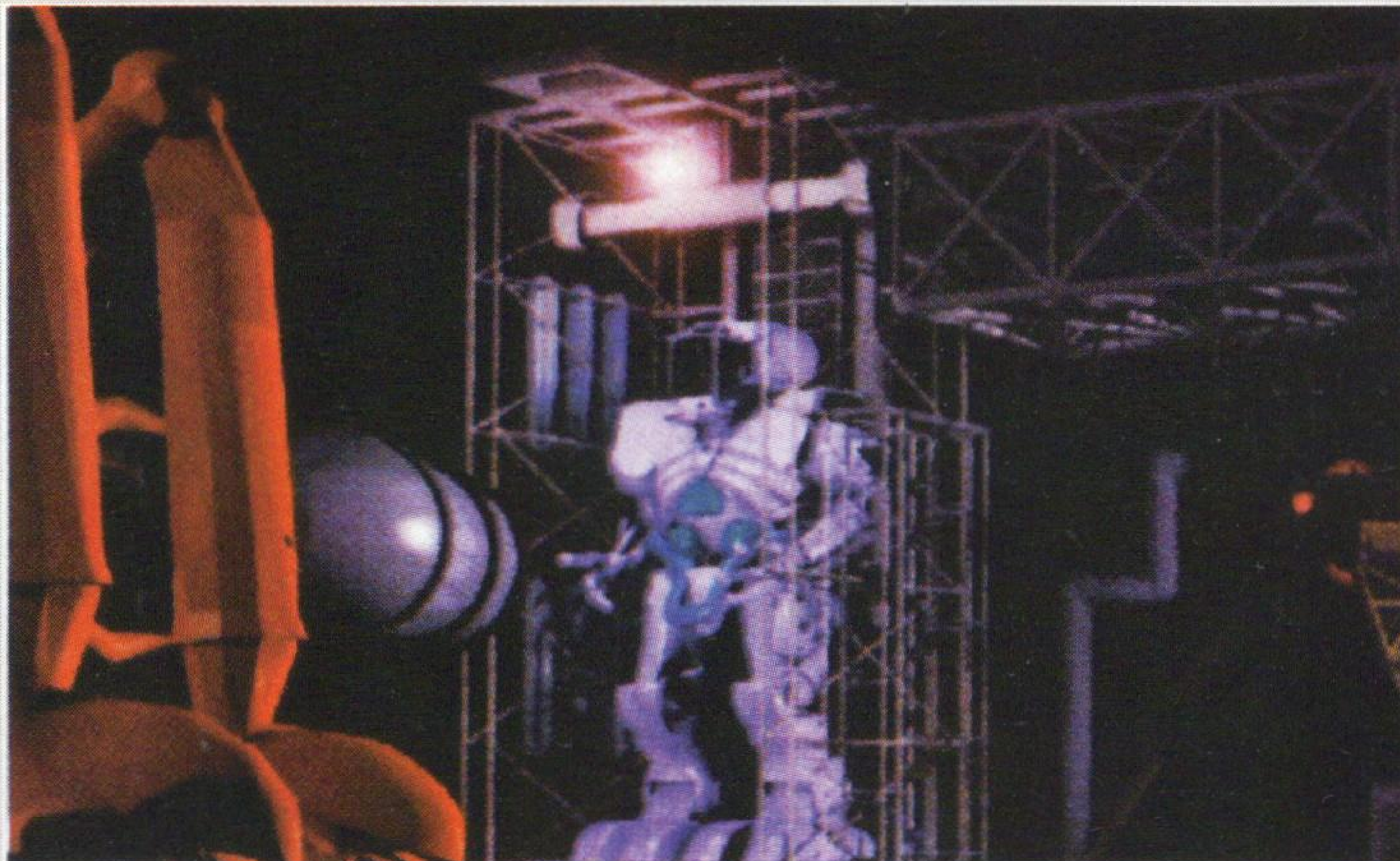
XENOBOTS

DE MAKERS VAN *COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL* (ZIE HOOG SPEL 15) HEBBEN ZICH WEER EENS LEKKER UITGELEEFD. 'VIRTUAL DESTRUCTION' NOEMEN ZE DIT SPELCONCEPT. VIRTUAL KUNNEN WE ONS ALLEMAAL WEL VOORSTELLEN, EN DESTRUCTION EIGENLIJK OOK WEL. ALS WE DEZE TWEE BEGRIPPEN SAMENVOEGEN, KRIJGEN WE EEN RESULTAAT WAAR DE MONITOR SLAPELOZE NACHTEN AAN OVERHOUDT.

ALARM!

Een ruimteschip nadert de Aarde. Geleerden speculeren over hoe ze contact moeten opnemen met de buitenaardse wezens, terwijl de militairen al voorbereid zijn op een confrontatie.
Twee jaar geleden bevond de Aarde zich namelijk in een soortgelijke situatie. De aliens schoten capsules op de Aarde af en uit die capsules kwamen allesvernietigende robots. De mensheid heeft toen overwonnen, de robots gekopieerd en geschikt gemaakt voor eigen gebruik.
Nu, twee jaar later, worden er van diezelfde capsules op de Aarde afgevuurd. Terwijl de buitenaardse wezens op veilige afstand in het moederschip wachten tot ze het signaal krijgen dat de kust veilig is. Het is aan u om te voorkomen dat dit signaal ooit verstuurd wordt.

MS-DOS



ROLVERDELING

Nadat u het spel op de harddisk geïnstalleerd heeft, wat slechts 2,23 Mb kost, begint het spel met een uitgebreid intro waarin in geuren en kleuren wordt verteld wat er allemaal wel niet loos is op en rondom de Aarde. Eenmaal flink ongerust gemaakt over wat u allemaal te wachten staat, gaan we aan de slag. Een scala aan mogelijkheden om de vijand tot pulp te vermalen staat tot uw beschikking. U begint met een kort overzicht waarin verteld wordt wat de status van deze missie is.

Vanuit de controlekamer bedient u drie verschillende types robot, namelijk: Humanoids, Scouts en Scorpions. Alle drie zijn ze natuurlijk voorzien van een flinke dosis vuurkracht. De humanoids zijn hier veruit meester in, ze verbruiken alleen nogal wat stroom. De scouts (verkenners) zijn heel erg snel en gebruiken weinig stroom, de vuurkracht is echter een stuk minder. De Scorpions zijn er voor het aanleggen van een netwerk, ze hebben tevens een snelvuurkanon en een raketinstallatie aan boord. Het netwerk dat de scorpions aanleggen zorgt ervoor dat de bots niet zonder stroom komen te zitten. Komen de bots buiten het netwerk, dan schakelen ze over op batterij energie.

CONTROLE

Vanuit de controlekamer heeft u de mogelijkheid om direct de controle van een robot over te nemen. Het is echter ook mogelijk om de robots een voorgeprogrammeerde taak uit te laten voeren, zoals: de vijand - zodra deze in de buurt komt - aanvallen, het aanleggen van een nieuw netwerk, het achtervolgen van bots om deze te beschermen tijdens het aanleggen van een netwerk, enzovoorts.
Vanuit de cockpit van de bots heeft u een prachtig overzicht van hetgeen om u heen gebeurt. Door het raam van de robot ziet u een 3D-wereld waarin de andere bots te zien zijn, verder kunt u met een videocamera en een hittegevoelige camera inzoomen op details. De robots zijn voorzien van een leuke snufjes, zoals auto target, target lock scrambling, de mogelijkheid tot het aanleggen van een mijnenveld en een uitgebreide kaart van het slagveld. De verkenners kunnen zelfs door hun knieën zakken waardoor een groot aantal op u afgevuurde projectielen over u heen vliegen.

MS-DOS



MS-DOS



***Xenobots* is dankzij de verbluffende graphics een prachtig spel. De muziek tijdens het intro is over de SoundBlaster niet echt denderend, maar met de Roland module klinkt het prachtig. De samples klinken met de SoundBlaster wel erg goed, oftewel de combinatie SoundBlaster - Roland is perfect. Dankzij de goede handleiding is het spel in een mum van tijd goed onder de knie te krijgen, wat echt een pluspunt is. Jammer is alleen het feit dat ik het spel al snel uitgespeeld had, de intelligentie van de robots ligt namelijk iets te laag zodat ze na een aantal potjes spelen geen echte tegenstand meer vormen.**

Een vreemde fout in het programma vormen de bergen die in sommige missies te vinden zijn. De robots nemen namelijk altijd de kortste weg van A naar B. Als er op deze weg een berg ligt, gaan ze hier dus dwars doorheen. Niks mis mee toch? Jammer alleen dat zodra de bots in aanraking met een berg komen, ze compleet op tilt slaan en onbruikbaar zijn voor de rest van het spel. Dit euvel is gelukkig snel op te lossen door ze gewoon met de hand langs de bergen te loodsen.

Voor diegenen die van een beetje science-fiction, een snufje strategie en een hoop schieten houden is *Xenobots* echt een absolute aanrader.

Erik van Wijk

PRODUKTINFO

Fabrikant: Novalogic
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF 2699
Beeld: VGA
Geluid: AdLib, SoundBlaster, Roland
Min. Config.: 386 16MHz+, 1Mb RAM, harddisk (2,23 Mb), Muis
Optioneel: Joystick

IBM

Lemmings 2


MS-DOS

NA WEKEN ZEUREN BIJ DE HOOFDREDACTEUR LIGT 'IE HIER DAN EINDELIJK OM M'N WERKTAFEL. *LEMMINGS 2.* EINDELIJK ZAL IK WETEN HOE HET VERDER GAAT MET DIE SCHATTIGE WEZENTJES.

Deze keer zitten de Lemmings met een groot, heel groot probleem. Hun thuis, Lemming Eiland wordt bedreigd door een Groot Donker Gevaar, dat het eiland zal vernietigen. De enige manier om te ontsnappen is om een ark te bouwen (waar heb ik dat toch eerder gelezen?). Hiervoor is ten eerste een enorme hoop hout en Lemmingkracht nodig, maar ook de Talisman.


MS-DOS

Het begon zo. Toen de Lemmings na veel omzwervingen (in het vorige spel) eindelijk een eiland hadden gevonden om te leven splitsten de Lemmings zich op in 12 verschillende stammen. De krachtbron van de Lemmings, de Talisman, werd in twaalven onder de stammen verdeeld.
Een lange tijd leefden de Lemmings vreedzaam en gelukkig. Maar nu moet daar helaas verandering in komen. Alle Lemmings moeten gewaarschuwd worden en met elke Lemmingstam moet een deel van de Talisman meegenomen om deze in de Hooglanden van Lemming Eiland tot één geheel te maken om zo de ark kracht te geven alle Lemmings van Lemming Eiland te vervoeren.
Wie moet echter iedereen waarschuwen? De uitverkorene is Jimmy McLemming. Een jonge onervaren Lemming die eigenlijk alleen gekozen is omdat alle ervaren en sterke Lemmings bezig zijn met het timmeren van de ark.
Goed, Jimmy moet dus opdraven bij Chief Lemming McLemming. Daar krijgt hij te horen van zijn Grote Taak. Jimmy slikt een keer en denkt "och het is weer eens iets anders.". Hij pakt zijn rugzakje en gaat op reis.

De opzet van *Lemmings 2* is duidelijk anders dan van de eerste versie van *Lemmings*. Bij *Lemmings 1* moest er steeds een niveau (level) doorlopen worden. Na het behalen van dit level kon een code genoteerd worden. Bij het opnieuw starten van *Lemmings 1* kon dan na het intikken van de code verder gegaan worden met het spel waar men gebleven was. Ook kreeg de speler bij *Lemmings 1* een bepaald aantal Lemmings per level.
In *Lemmings 2* is dat allemaal anders. Het is de bedoeling om van elke stam het deel van de Talisman te verkrijgen. Ook moet de stam meegeleid worden naar de ark. Het is zaak om zoveel mogelijk Lemmings per stam te redden. Per stam moeten er 10 levels doorlopen worden. Omdat een hele stam


MS-DOS



meegenomen moet worden, start men bij het begin van een level met het aantal Lemmings dat in het vorige level overgebleven is. Het aantal Lemmings dat gered wordt zorgt voor de waardering. Zo kan er op het einde een Gouden, Bronzen of Zilveren Talisman gewonnen worden. Gelukkig bestaat er de mogelijkheid om bij een hopeloos doorlopen level, dit over te spelen.
Het systeem met de codes werkt niet meer.
In *Lemmings 2* is er sprake van een menu waar de spellen bewaard kunnen worden.
De moeilijkheidsgraad van *Lemmings 2* is behoorlijk opgeschroefd. Dit komt vooral door de enorme diversiteit aan Lemmings die er zijn. In het totaal zijn er 52 verschillende soorten Lemmings. De hoofdtaken van deze diertjes zijn onder te verdelen in: windvaardigheden (door middel van de propeller zijn deze Lemmings vooruit te krijgen), grond-verwijdervaardigheden (het betere graven dus), bouw-vaardigheden (het maken van constructies), schiet-vaardigheden (soms is het handig om dingen kapot te schieten), beweeg-vaardigheden (lopen is de standaard vaardigheid van alle Lemmings, het is soms echter handig als u als Lemming kunt springen, zwemmen of schaatsen), overige vaardigheden (dit zijn bijvoorbeeld skiën, polsstokspringen, glijden et cetera.).
Per stam moet er ook een verschillende 'wereld' doorlopen worden. Deze werelden zijn: de Circus wereld, de Klassieke wereld, de Middeleeuwse wereld, de Landelijke wereld, de Egyptische wereld, de Strand wereld, de Sport wereld, de Schaduw wereld, de Grot wereld, de Ruimte wereld, de Pool wereld en natuurlijk de Hooglanden, het thuis van Jimmy. De hindernissen die Jimmy in deze werelden tegenkomt verschillen per wereld. Kortom werk aan de winkel voor Jimmy McLemming.



Met *Lemmings 2* heeft Psygnosis een prima opvolger van *Lemmings*. Het spel is uitgebreid met een leuk intro (het is heerlijk om de rakkers te horen praten). Maar ook de spelopzet is mijns inziens verbeterd. Doordat het nu belangrijk is om zoveel mogelijk Lemmings te behouden wordt er nog meer tactisch en puzzeltechnisch inzicht van de speler geëist. Gelukkig is de humor weer volop aanwezig. Zowel in het spel als in het begeleidende boekje van Richard Biltcliffe 'The Story of the 12 tribes of Lemming Island'. Woordspelingen als de Egyptische koningin CleoLemming en de schrijver J.R.R. Tollemming zijn kostelijk. Ook het commentaar van Bill R. Clinton (Undoubtely the best story about the 12 tribes of Lemming Island ever written) achterop het boekje, getuigd van veel gevoel voor humor.
Kortom een echte aanrader. En hoewel het spel niet beveiligd is en kopietjes ongetwijfeld te vinden zullen zijn in 'het circuit' zou ik daar toch niet aan beginnen. De verpakking is namelijk zo kostelijk dat dit de prijs zeker dubbel en dwars waard is. Oh ja, ik voorspel dat het boekje 'The Story of the 12 tribes of Lemming Island' een grote kans maakt op de AKO literatuur prijs.



Charlemming Matou

PRODUKTINFO

Fabrikant: Psygnosis
Microcomputers:
Amiga (1Mb):
ƒ 99,00/ BEF 1919
MS-DOS: ƒ 129,50 / BEF 2499
Beeld: VGA/MCGA
Geluid: AdLib (Gold)/Roland/Soundblaster (Pro)
Min. config.: 640K, 286, 12Mhz, harddisk, muis (of joystick)





Lemmings 2

NIEUWTJES • STOP • VERWACHT • STOP • LAATSTE NIEUWS • STOP

BEAUTY AND THE BEAST

MS-DOS



Ook in Nederland is de Disneyfilm *Beauty and the Beast*, oftewel Belle en het Beest redelijk succesvol geweest. U kunt binnenkort opnieuw kennismaken met de hoofdrolspelers uit deze tekenfilm.

Belle is gevangen in een donker en afgelegen kasteel. Ze is de gevangene van het Beest. Het is echter niet zomaar een monster, maar een redelijk normaal wezen dat de pech heeft betoverd te zijn. Om de betovering te doorbreken moet het Beest ervoor zorgen het hart te winnen van een mooi meisje. Maar wie zou er nu ooit van zo'n monster kunnen houden? Juist ja, Belle dus. Vandaag is het een heel speciale dag want 's avonds zal Belle dineren met het Beest. En als alles volgens plan verloopt zal er na het diner een groot bal zijn ter ere van Belle. Er dient niets aan het toeval te worden overgelaten om er zeker van te zijn dat Belle en het Beest een fantastische avond zullen beleven.

In het spel, dat voornamelijk gericht is op de leeftijdsgroep van zo'n 7 tot 12 jaar, moeten vijf redelijk eenvoudige taken worden volbracht in niet al te moeilijke arcade spellen.

MS-DOS



Info-grames: MS-DOS

Pirates! Gold

FINAL

Eind 1986/begin 1987 bracht MicroProse, dat zich tot dan toe uitsluitend met vliegspellen had bezig gehouden, het spel *Pirates!* In dat spel van Sid Meier bevoer men de woelige baren in het Caraïbisch gebied tijdens de hoogtijdagen van de piraterij. MicroProse heeft besloten dit aloude *Pirates!* nieuw leven in te blazen met VGA/SVGA graphics en een verbeterde besturing.

MS-DOS

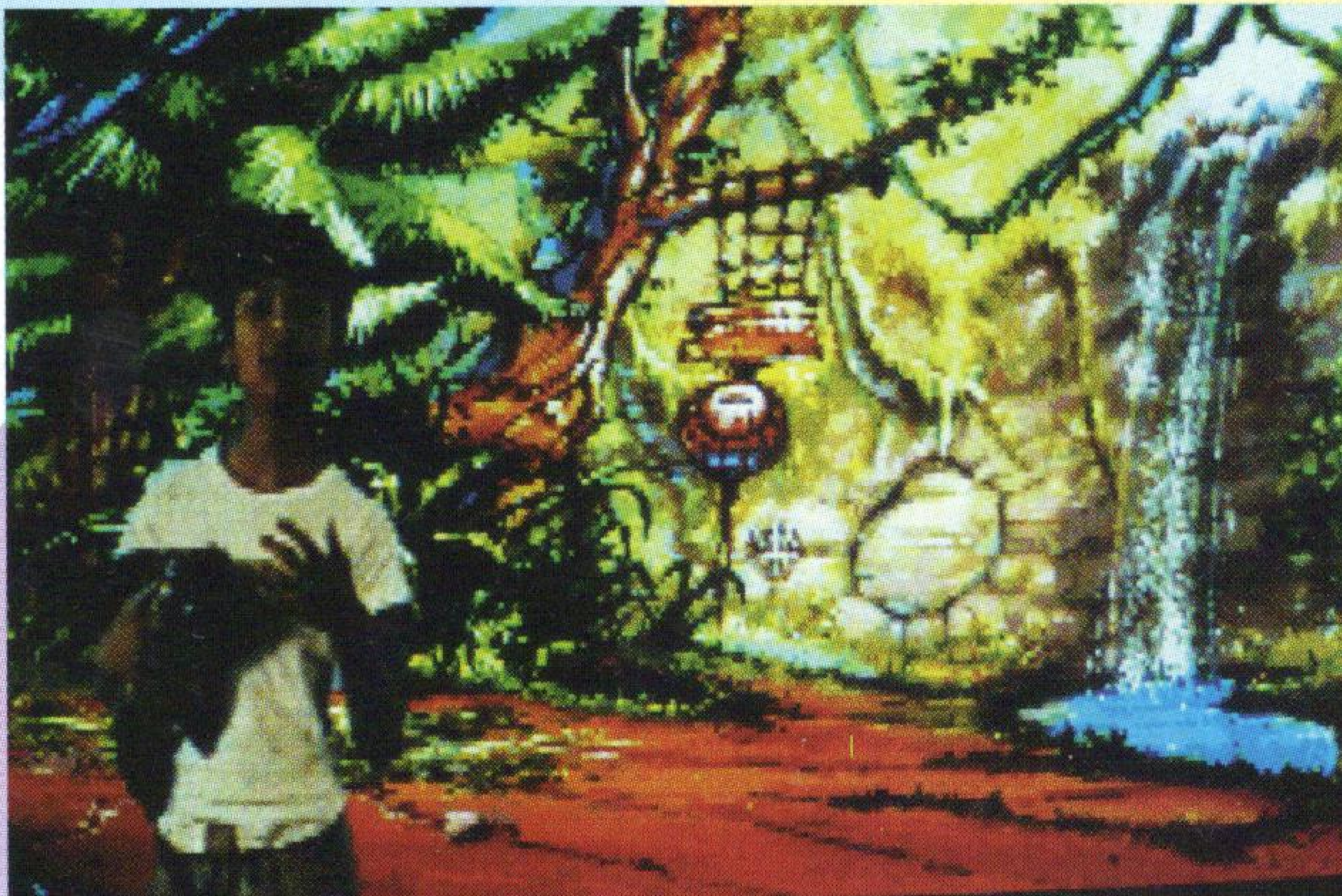


U beschikt als kapitein over een schip. De bemanning moet eerst nog geronseld worden in een naburige kroeg. Na het inslaan van voldoende proviand en munitie kiest u het ruime sop. Bij aanvang van uw eerste tocht heeft u nog geen kennis van de wereld. Al varende wordt deze in kaart gebracht. Als u dit wenst kunt u aan land gaan om het binnenland te verkennen. Steden kunnen worden geplunderd en op zee kunnen zeeslagen worden gevoerd. Dit vechten moet wel met enig politiek inzicht gebeuren want u heeft er niets aan om met alle andere naties op voet van oorlog te verkeren. U kunt dan nergens meer veilig aanleggen om schepen te laten repareren, handel te drijven of manschappen te ronselen. En hongerige piraten hadden ook in de 17e eeuw nogal eens de neiging om aan het muiten te slaan.

MicroProse: MS-DOS

LOST IN TIME

MS-DOS



Het Franse softwarehuis Coktel Vision tracteerde ons nog niet eens zo lang geleden op het spel *Inca* (zie Hoog Spel 14). Inmiddels is men al vergevorderd met een nieuw spel dat de titel *Lost in time* draagt. In tegenstelling tot *Inca* moet *Lost in time* een echt adventure worden.

Hoofdrolspeelster in dit verhaal is Doralice. Inderdaad, de pilote uit Fascination. Op zekere dag raakt ze verwikkeld in een samenzwering tegen haar leven. Daarom wordt ze gedwongen om terug te reizen in de tijd om haar eigen achtergronden te ontdekken. Onlangs zagen we een voorproefje van dit spel en we moeten bekennen dat we zwaar onder de indruk waren. In het spel wordt gebruik gemaakt van een drietal verschillende grafische technieken, waaronder 'full motion video'.
Voor het digitaliseren van de personages werden acteurs en actrices ingehuurd en de achtergronden werden gefilmd in diverse steden en dorpen.

Wij kijken reikhalzend uit naar het uiteindelijke spel en we houden u op de hoogte.

Coktel Vision: MS-DOS

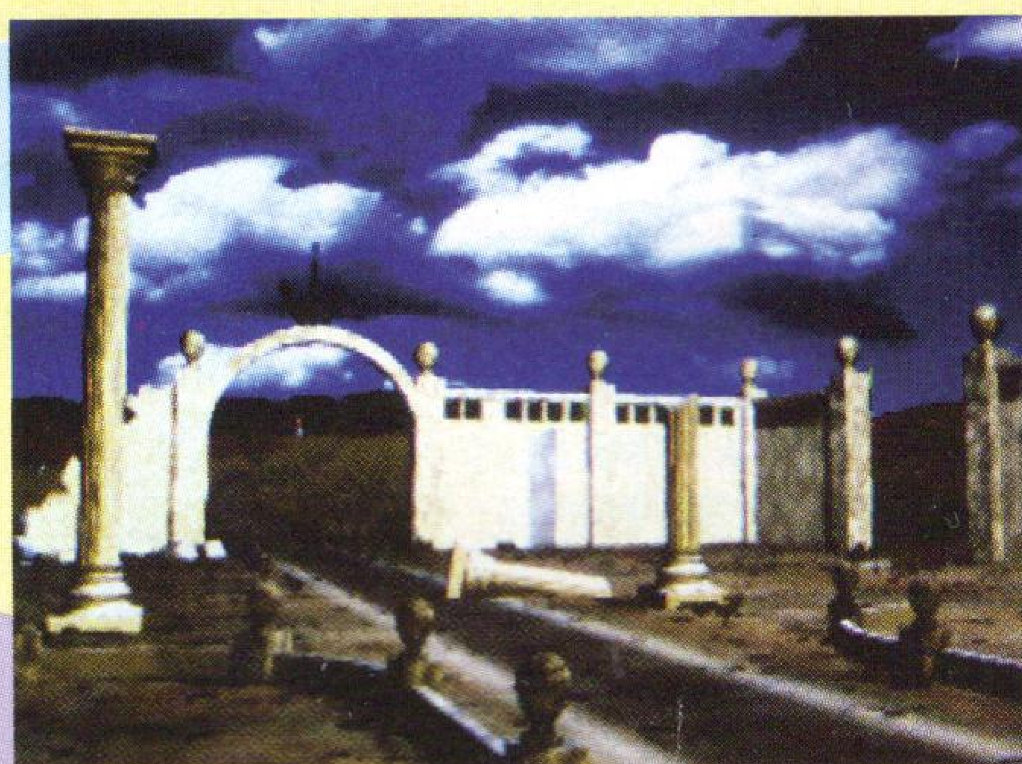
Return to Zork

Een van de populairste series tekstadventures is zonder twijfel de *Zork* serie. Nu, na vele jaren brengt Infocom een grafisch adventure onder de titel *Return to Zork*.

Uiteraard wordt gebruik gemaakt van de nieuwste technieken, zoals het filmen van acteurs, welke beelden in het spel worden verwerkt. Men belooft zelfs dat het gesproken woord tijdens het spel lip-synchroon zal lopen met de graphics. In *Return to Zork* zal men de nodige karakters ontmoeten en verschillende plaatsen bezoeken. Men kan gesprekken opnemen en mensen en voorwerpen fotograferen. Vervolgens kunnen andere personen worden geconfronteerd met deze informatie.
Ook worden tijdens het spel uitgebreide aantekeningen bijgehouden in een agenda waarin men uitgebreid kan bladeren en lezen.

Een van de in het oog springende elementen van *Return to Zork* is de gebruikers interface. Daar waar nodig verschijnt een ruitvormige afbeelding met daarin picto-grammen met op die plek mogelijke commando's.

MS-DOS



Infocom/ Activision: MS-DOS

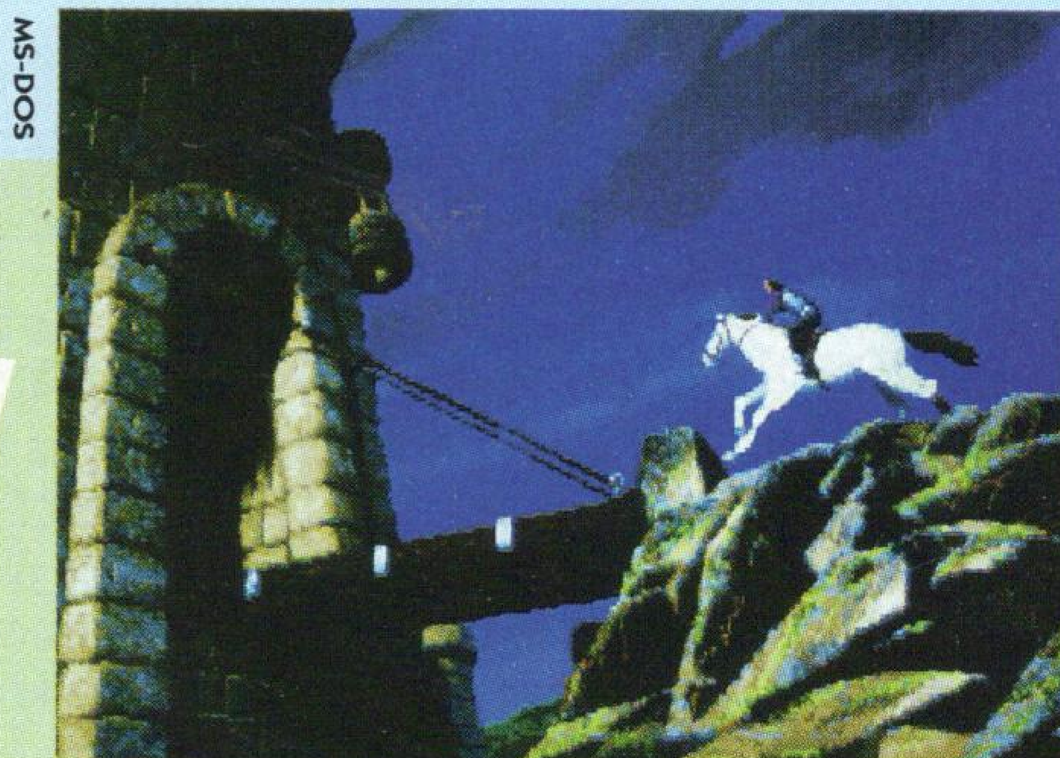
LANDS OF LORE: *THE THRONE OF CHAOS*

De bevolking van het land voert al generaties lang strijd tegen de 'Dark Armies'. Aan een van de fronten richt Scotia, de tovenares die aan het hoofd van de duistere troepen staat, opeens al haar aandacht op het vinden van de ruïnes van een verlaten mijn.

Koning Richard wil er het zijne van weten en stuurt spionnen uit. Na verloop van tijd keert een boodschapper terug naar het hof van Richard met het bericht dat Scotia op zoek is naar een lang vergeten ring. De bezitter van de ring wordt onoverwinnelijk dus het moet voorkomen worden dat Scotia deze vindt. Er wordt naarstig gezocht naar een held die het tij kan keren.

Lands of Lore is een RPG dat gemaakt is door hetzelfde team dat aan de wieg stond van de spellen *Eye of the Beholder* en *Eye of the Beholder 2*. Uw weg voert door spookachtige wouden, duistere kerkers en gevaarlijke grotten.

Westwood/Virgin: MS-DOS


MS-DOS

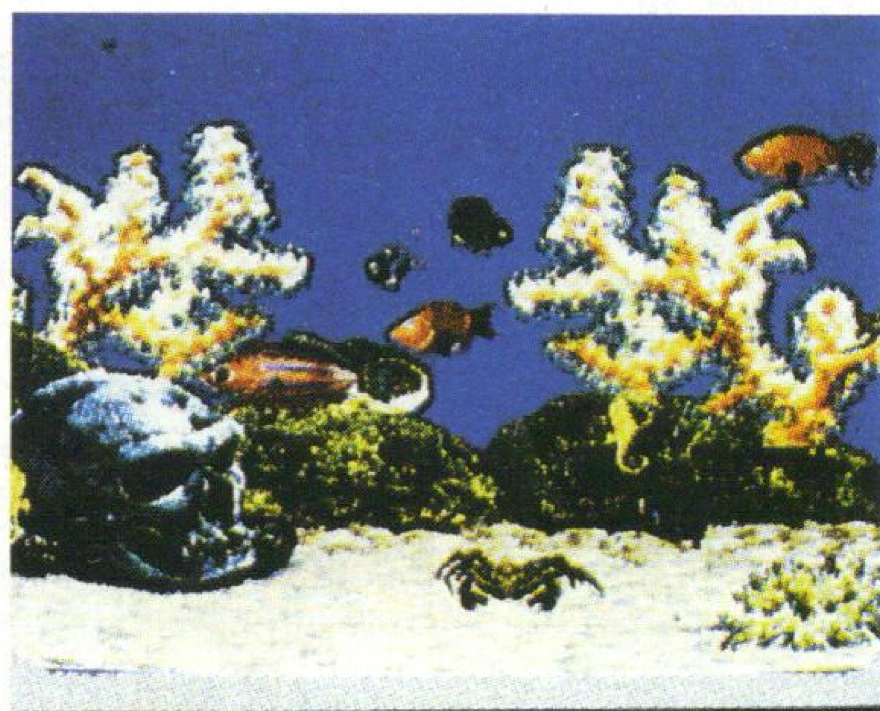
EL-FISH


MS-DOS

Niet zozeer een spel als wel een computer fenomeen. *El-Fish* is door een team van 15 Russische programmeurs onder leiding van Vladimir Pokhilko en Alexej Pajitnov ontwikkeld.

Met *El-Fish* ontwerpt u uw eigen elektronische aquarium, compleet met planten, rotspartijen en andere decoratieve elementen. U start hierna met een klein aantal verschillende vissen en door deze te kruisen en genetisch te manipuleren kweekt u geheel nieuwe rassen welke uw aquarium bevolken.

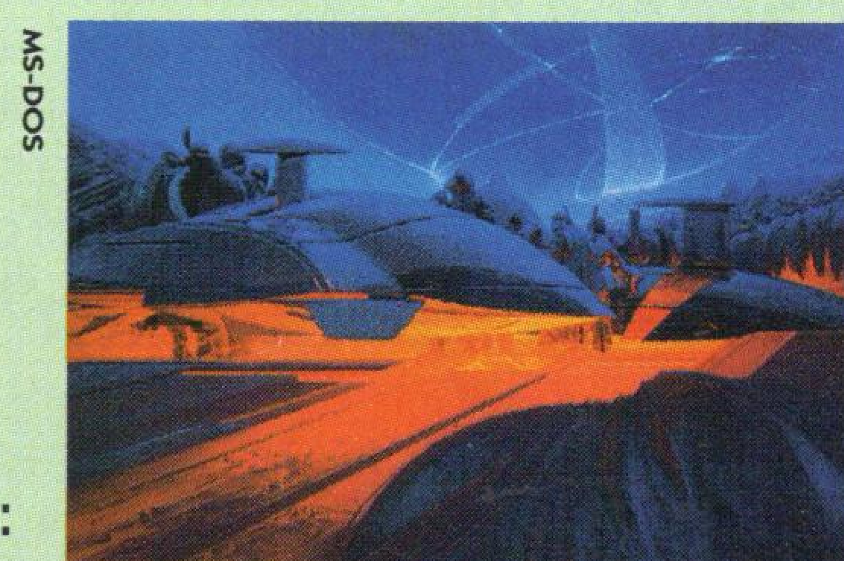
De makers beloven dat *El-Fish* een must is voor de aquariumliefhebbers dat als grote voordeel boven een echt aquarium biedt dat u het water nooit hoeft te verversen.

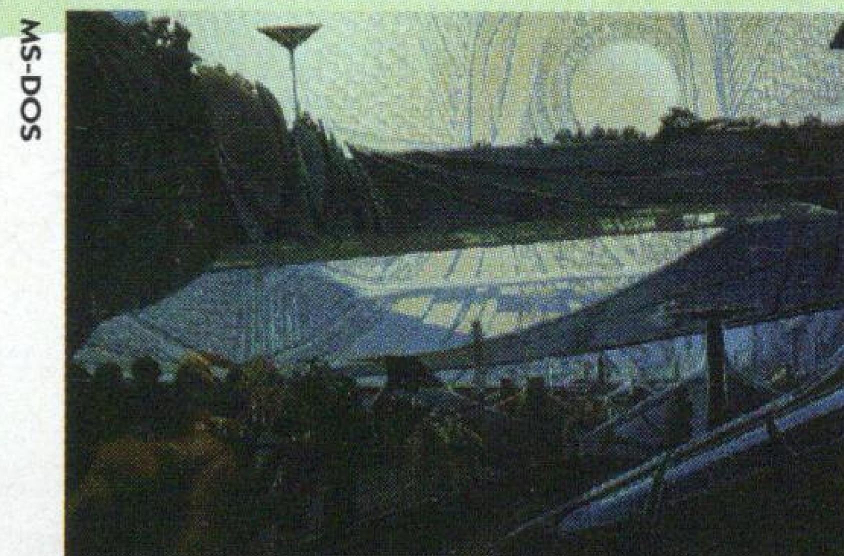


Mindscape: MS-DOS

CYBERRACE

De makers van *Darkseed*, Cyberdreams, hebben niet stilgezeten. Schakelden ze voor het spel *Darkseed* H.R. Giger in, voor hun nieuwste spel *CyberRace* werd de hulp van Syd Mead ingeroepen. Mead heeft bekendheid gekregen door zijn werk aan verschillende films, zoals: *Bladerunner, Tron, Short Circuit, Aliens* en *2010: The Oddyssey continues.*


MS-DOS


MS-DOS

Het spel *CyberRace* speelt zich af in de verre toekomst. Oorlogen behoren tot het verleden. De strijd om de heerschappij van planeten wordt nu beslist door futuristische races. Geheel geweldloos zijn deze races nu echter ook weer niet.
U speelt de rol van Clay Shaw en u vertegenwoordigt het team van het 'Terran Empire'.
Het spel maakt, net als *Comanche: Maximum Overkill*, gebruik van zogenaamde 'Voxel' graphics. De ontwikkeling van de verhaallijn is afhankelijk van uw prestaties tijdens de races, zodat honderden scenario's mogelijk zijn.

Cyberdreams: Amiga, Macintosh, MS-DOS

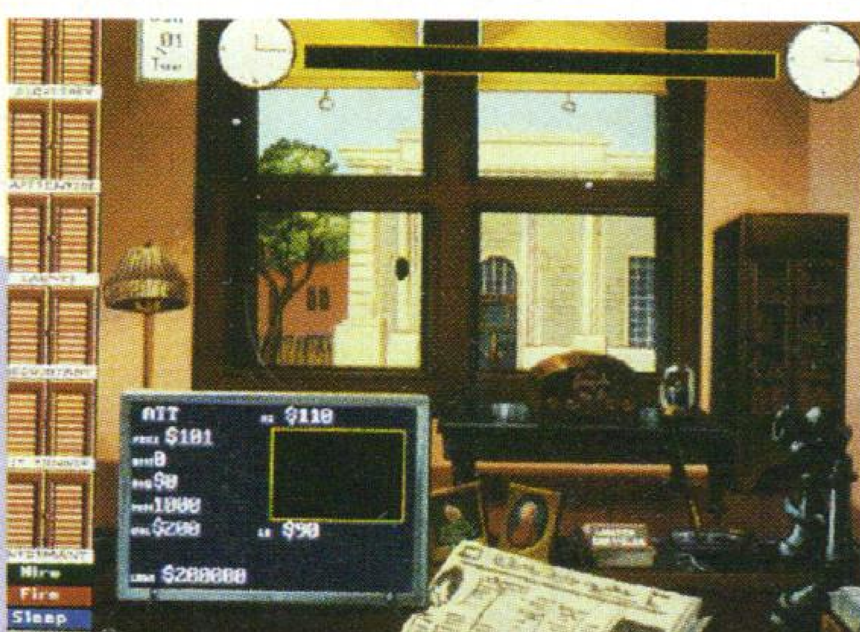
RAGS *to* RICHES

MS-DOS

Al die leuke speeltjes van de echte rijkaards (zoals dure auto's, luxe jachten en privé-jets) kunnen de uwe worden. U hoeft hiervoor alleen maar wat uitgekiende plannetjes uit te voeren en regelmatig gemene streken uit te halen om de concurrentie voor te blijven.

Rags to Riches is, u heeft het wellicht al begrepen, een spel waarin de speler handel drijft. U staat aan het hoofd van een onderneming waarvan de aandelen op Wall Street worden verkocht en u moet proberen de koers zo hoog mogelijk op te laten lopen.

U kunt spionnen in concurrerende bedrijven laten infiltreren, of - als u het risico durft te lopen - met voorkennis in aandelen handelen. Het verdiende geld laat u natuurlijk liberaal rollen. U schaft steeds duurdere auto's en huizen aan. Of u opent over de hele wereld kantoren om steeds meer rijkdom te vergaren. Maakt u zich geen zorgen. U zult instinctief de juiste beslissingen nemen want uw grootste drijfveer is hebzucht.



Interplay: MS-DOS

NIEUWTJES • STOP • VERWACHT • STOP • LAATSTE NIEUWS • STOP

TRANSARCTICA

IN HET JAAR 2714 IS DE WERELD IN DE GREEP VAN EEN NIET AFLATENDE IJSTIJD, VEROORZAAKT DOOR EEN MISLUKT EXPERIMENT IN 2022. "OPERATIE BLIND" WAS ONTWORPEN OM DE BESCHAVING TE REDDEN VAN HET BROEIKASEFFECT. WATERSTOFBOMMEN, TOT ONTPLOFFING GEBRACHT OP BEIDE POLEN, MOESTEN ENORME WOLKEN STOOM DE ATMOSFEER INBLAZEN OM DE ALLESVERZENGENDE ZON TE TEMPEREN.

FOUTJE, BEDANKT!

Het experiment lukte wat al te goed; het veroorzaakt een enorme afkoeling, en de Aarde is sindsdien in een permanent, ondoordringbaar wolkendek gehuld. De zon is nog slechts een legende....
De wereld werd in de loop der tijden met een ijslaag bedekt. Er is een aantal grote steden, die met elkaar verbonden zijn door bovengrondse- en ondergrondse spoorwegen. Gigantische stoomtreinen rijden her en der door deze witte wereld.

Ze zijn bemand door geharde overlevenden van deze ijstijd, en ze leiden een ellendig bestaan.

ROLVERDELING

De sinistere en machtige Viking Union beheerst het spoorwegnetwerk en het rollend materieel. Het volk wordt dom gehouden omtrent het bestaan van de zon, en slechts enkele vrijheidsstrijders voeren een guerilla tegen de Viking Union, nadat ze toevallig wat informatie over het bestaan van de zon hadden gevonden.

U kruipt in de huid van de idealistische kapitein van de *Transarctica*, een kolossale trein die van de Viking Union gestolen is. De opdracht luidt om de geheimen van "Operatie Blind" te ontrafelen. U droomt ervan om ééns de zon weer te laten schijnen.....

BROEIEND VERZET

U reist met de aanvankelijk nog zwakke *Transarctica* de steden van de wereld af en vergaart gaansweegs informatie. Het is verstandig notities te maken, daar er veel te onthouden is. Dit lange termijnplan zal alleen dan slagen, als men ook in de directe behoeften van bemanning en trein kan voorzien. Het is zaak om de *Transarctica* snel tot een weerbaar wapen uit te bouwen. U kunt hiervoor in enkele steden wagons kopen, sommige bewapend met raketten en machinegeweren.
Verkenningstreintjes kunnen ingezet worden om tracés te "sweepen". (Er wil nog wel eens een mijnenveldje liggen, om nog maar niet te spreken van molmensen en pantsertreinen van de Viking Union.)

U kunt ook soldaten laten trainen, jachtpartijen uitsturen, en vooral ook handel drijven. U begrijpt, de *Transarctica* rijdt op kolen, dus er moet verdiend worden om de zaak draaiende te houden. De munteenheid is de "Bak", voorstellende 100 KG steenkool (bij ons: 2 mud). Er is ook anthraciet beschikbaar, dat een hogere verbranding geeft. Het kan echter niet in het betalingsverkeer gebruikt worden.

BESTURING

In de trein kunt u via de muis van het ene compartiment naar het andere overschakelen. De locomotief wordt door een ploeg bediend die u regelmatig aan het werk moet houden. Als u vergeet kolen te laten scheppen valt de druk op de ketel weg en komt de trein tot stilstand.
De *Transarctica* rijdt bovengronds 300 km per uur, op ondergrondse tracés nog anderhalf keer zo hard. U kunt op elk moment "keren", maar dan begint de trein weer bij 0 km per uur. Kolen kunnen gedolven worden door snel naar operationele mijnen te rijden. De mijnen raken echter snel uitgeput door de vele gelukszoekers die er van heinde en verre op af komen.
Er zijn allerlei wagons te koop, en de *Transarctica* kan er wel 100 trekken. Er zijn meer dan dertig soorten wagons, waaronder veewagons, waar u gevangen mammoets in kunt transporteren, gevangeniswagons voor slaven, met kanonnen bewapende gevechtswagons, en nog veel meer!
Sporen kunnen opgeblazen worden door spionnen in jetwagons uit te zenden, en u kunt ook spoorwegen repareren. Eventueel opgelopen schade aan de *Transarctica* kan hersteld worden, al kost dat wat Bakjes.

Al met al is het zaak om erop voorbereid te zijn wanneer de uitkijkpost een oorlogstrein van de Viking Union in zicht krijgt. Als u dan geen raketten bij u heeft, wordt u na ettelijke salvo's van de vijand (overigens met prachtige muziek) uitgeleide gedaan.

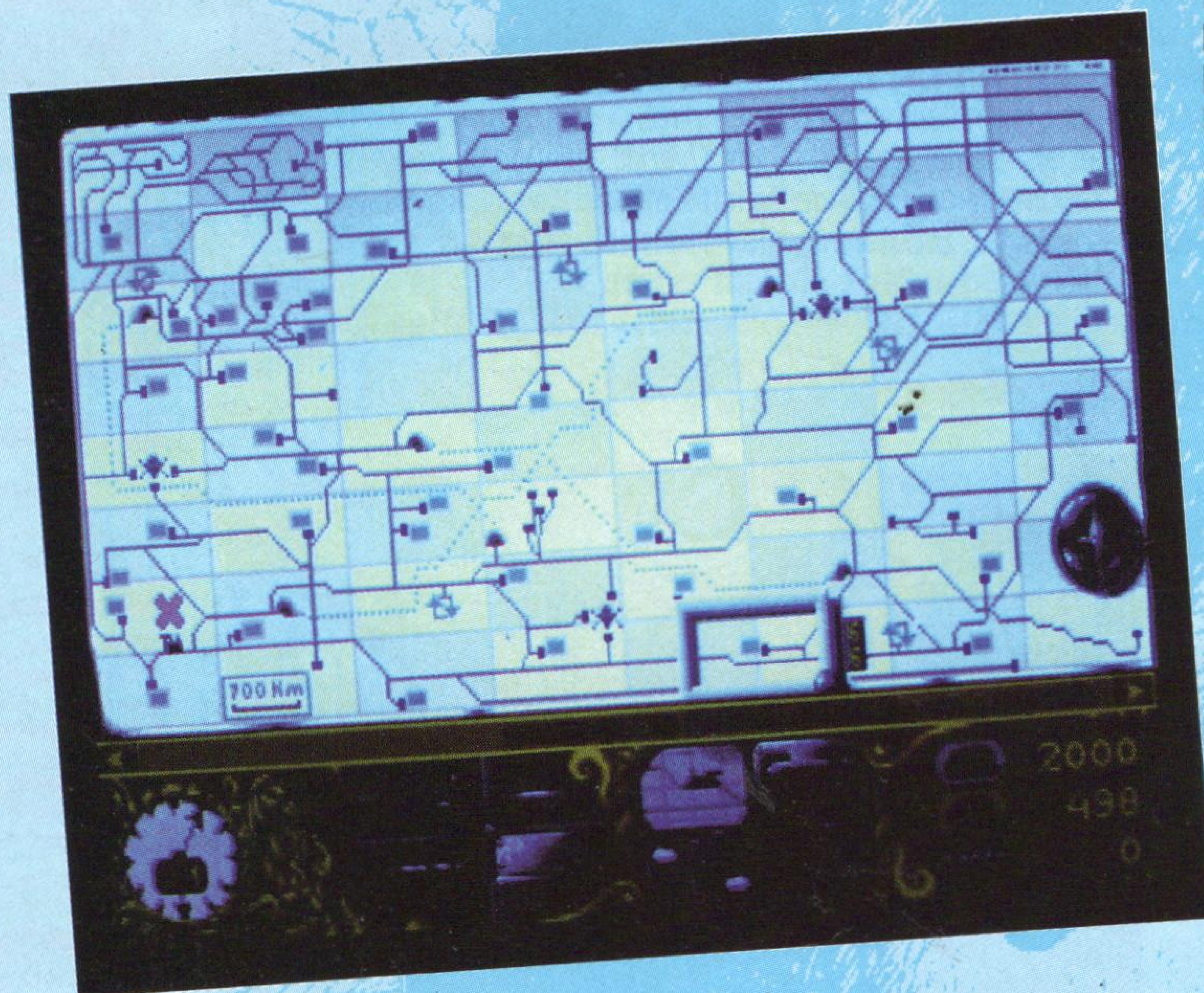
Enigszins zwak is de onoverzichtelijkheid van de tactische landkaart, vooral met betrekking tot de stand van wissels. Als u de "real-time modus" verlaat, en versneld door de witte woestijn suist, kan het voorkomen dat u ineens de verkeerde kant uitschiet doordat u de wissels te laat ziet. In de bediening van de trein bij wissels is het ook niet precies te zien wanneer u nog op, of al voorbij een wissel bent. Als u te vroeg terugrijdt, schiet u soms de kant op, waar u net vandaan kwam. Ook had ik soms moeite met het op gang brengen van de trein. Klik een paar keer de "switch" aan en hij doet het weer. Voor wie het spel echt niet meer ziet zitten, is er een wat morbide oplossing: klik in de kapiteinshut het revolver aan.... en u kunt opnieuw beginnen!

Al met al is *Transarctica* een geslaagde combinatie van strategie, actie en avontuur. Grafisch is het spel voldoende (wij verwende recensenten riepen een jaartje geleden nog *OEEEH!!* en *AAAH!!* bij het zien van deze kwaliteit graphics) en vooral de muziek is prachtig als u een goede soundcard hebt.
Het wordt steeds duidelijker dat de Fransen inmiddels een aardig partijtje weten mee te blazen op het gebied van computerspellen.

Michael Bruinsma.



MS-DOS



MS-DOS

PRODUKTINFO

Fabrikant: Silmarils
Amiga (1Mb): ƒ 89,00 / BEF 1739
Atari ST (1Mb): ƒ 89,00 / BEF 1739
Macintosh: ƒ 109,00 / BEF 2099
MS-DOS: ƒ 99,00 / BEF 1919
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster
Min. config.: 560K, 286, 10Mhz, harddisk



computercollectief

microcomputer tijdschriften boeken en software

Al onze artikelen zijn ook verkrijgbaar bij:

- **F10 Boeken en Software**, Oosterkade 9, 9711 RS Groningen tel: 050 - 123451 fax: 050 - 131010
- **Computerwinkeltje Mechelen**, M. Sabbestraat 39, Mechelen, **België** - tel: 015 - 206645 fax: 015 - 207332
- **Computerwinkeltje Brugge**, Moerkerksesteenwg 241, Brugge, **België** - fax: 050 - 361655

COMPUTERBOEKEN TOP 30 April 1993

Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke/GWB)	69
* Werken met Windows 3.1 NL, Nwe Ed (SYB)	69
AutoCAD Release 12 Handboek (ADD)	69,50
Werken met CorelDRAW! 3 NL (SYB)	89
Basishandleiding Wordperfect 5.1 (BIJ)	15
* Werken met Access voor Windows (SYB)	89
Basiscursus MS-Windows 3.1 NL (ACA)	29,50
King's Quest VI Hintbook (SIE)	25
Understanding Microsoft Access (SYB)	65
Kleine WordPerfect 5.1 Gids (ACA)	19,50
Ultieme Excel 4.0 voor Windows boek (AWB)	79,90
Ultieme Word 2.0 voor Windows boek (AWB)	59,90
Official Adobe Photoshop Handbook 2.0 (BAN)	69
Inside Windows NT (MIC)	69
Werken met Word 2 voor Windows NL (SYB)	49
Basiscursus MS-DOS 5 (ACA)	29,50
Basiscursus WordPerfect 5.1 NL (ACA)	29,50
Using Ami Pro 3 for Windows (QUE)	69
Basiscursus Excel 4.0 NL (ACA)	29,50
Alles over CorelDRAW! 3 (ADD)	99,50
Basiscursus WordPerfect Windows NL (ACA)	29,50
Basiscursus MS-Works voor Windows (ACA)	29,50
* Basiscursus MS-DOS 6 (ACA)	29,50
Using Access for Windows (QUE)	79
* Werken met Excel 4 voor Windows NL (ACA)	99,50
Using Word for Windows 2 (QUE)	69
Adobe Illustrator Ontwerpgids 3.2 (ADD)	75
Programming Windows 3.1 (Petzold/MIC)	119
Basiscursus CorelDRAW 3.0 (ACA)	29,50
Running Microsoft Access (MIC)	79

Nieuw binnengekomen (*) en actuele COMPUTERBOEKEN

Algemeen, DOS 6, OS/2, Windows

Gates (about Microsoft's mogul)	59
* Hoe Computers Werken	49,90
* Cursusboek MS-DOS 6	29,50
* Basiscursus MS-DOS 6	29,50
* Bright Books: MS-DOS 6	15
* DOS 6.0 Handbook	69
* Mastering DOS 6, Special Edition	69
* Running MS-DOS 6	69
* Van Wolverton's Guide to DOS 6	49
* Managing Memory with DOS 6	39
* DOS 6 Memory Management	79
MS-Windows 3.1 Developer's Workshop	89

Programmeren

Top Secret Data Encryption Techniques	69
* Visual Basic for Windows Developer's Gde	89
* MS Visual C++ Run-Time Lib Reference	89
* Borland C++ Techniques & Utilities	99
* SoundBlaster Book, Revised.	89
* Werken met Borland Pascal 7	89
* PasPlus: 200 functies/procedures voor T-Pascal	59
Building a better mousetrap	99
* Quickstart MS-Soundsystem	29

Databases, Geïntegreerd, Spreadsheets

* dBASE IV 2.0 In 20 stappen	19
* Understanding dBASE IV 2.0 for DOS	69
* Clipper 5.2 Power Tools	119
* Network Programming in CA-Clipper 5.2	79
* Complete MS-Access boek	89
* Using Paradox for Windows	79
* FoxPro 2.5 for Windows Inside & Out	79
* Cursusboek Excel 4 voor Windows	35

WordProcessors, DTP

* Scannen en Drukken	85
* Using WordPerfect 5.2 for Windows	79
* Mastering WordPerfect 5.1/5.2 for Windows	69
* Basiscursus WordPerfect Office	29,50
* Werken met Publisher voor Windows	49
* QuarkXPress Book, Windows Ed.	65

CAD, Graphics, Multimedia

* Basiscursus AutoCAD Rel. 12	29,50
* Advanced AutoCAD Release 12	69
* Mastering AutoCAD Release 12 for Windows	75
* Basishandleiding WP Presentations 2	15
* WP Presentations Handboek	69,50
* Werken met CorelDRAW! versie 3.0	78
* Mastering CorelDRAW! 3rd Ed	99
* Werken met Windows 3.1 Multimedia	89
* Werken met MIDI & PRO AudioSpectrum	69
* Windows Bit-Mapped Graphics	69

Utilities, Netwerken

Inside Windows for Workgroups	89
Using ProComm Plus for Windows	65
* Windows voor WorkGroups Expert	78
* Basiscursus PC Tools 8	29,50
* Basishandleiding PC Tools 8	15

Thuis, Games

* Crusaders Dark Savant Cluebook	39
* SYBEX Jeugdboek: WordPerfect	34,50
* SYBEX Gamesboek: Spelcasting 1,2 & 3	34,50

Macintosh, UNIX

* Macintosh Bible Guide to MacDraw Pro	59
* Using Word 5.1 for the Mac	69
* UNIX Power Tools (+CD ROM)	129

PC SOFTWARE TOP 20

* MS-DOS 6.0 NL Upgrade	149
* Borland C++ & Appl. Fr. AKTIE	467
* MS-DOS 6.0 UK Upgrade	139
Scenery Disk Western Europe	59
Aircraft & Scenery Designer	89
* Space Quest V (EGA,VGA)	129
PCM Scenery Disk Benelux	79
* X-Wing (386/256colorVGA)	139
* Lemmings 2 The Tribes	119
Flightsimulator 4.0	129
Scenery Disk Nederland (Alting)	99
WinFax Pro 3.0 US	299
King's Quest VI	139
Comanche: maximum overkill	139
QEMM-386 6.02	179
Ultima Underworld II	129
* Aircraft Collection (Alting)	79
Falcon 3.0 Campaign DISK 1	79
Aces of the Pacific Data Disk	79
Falcon 3.0	139

PC Programmeren

Aanbieding verlengd tot 31-Mei-93: BORLAND C++ 3.1 & Application Framework + GRATIS boek "C++ en Objectgeoriënteerd Programmeren" ipv f 1806 samen **467** (verzendkosten hiervoor f 23,50)

* BORLAND C++ voor OS/2	345
* MS-Visual C++ Standard	399
* MS-Visual C++ Professional	999
* Topaz 4.0	499
* PowerBASIC 3.0	349

Nieuw binnengekomen (*) en actuele SOFTWARE (alle prijzen zijn inclusief BTW)

PC toepassingen

Paradox for Windows -tot 1/mei:	410
* FoxPro 2.5 DOS	999
* CA-Clipper 5.2	1649
* EasyFlow 8.0 NL/US	719
* Lotus Improv - tijdelijk:	412
* Borland dBASE IV 2.0 for DOS	1349
* Borland dBASE IV Compiler	749

PC tekstverwerking, DTP

* Print Shop Deluxe Windows	179
WordPerfect v. Windows 5.2 NL	1099
* QuarkXPress Windows NL	2999

PC presentatie

* AutoDESK MultiMedia Explorer	499
DesignCAD 2-D 6.0	849
* PerForm Pro Plus 1.0	899
WP Presentations 2.0 NL of UK	889
Video for Windows	399

PC CD ROM software

* The Animals (DOS)	169
* MS-Office 3.0 UK	1299
* Encarta - MS encyclopedia	899
* EcoQuest	139
* Putt Putt jr. adventure	119

PC utilities

* CorelSCSI! software	289
CD Speedway (cache)	229
* Norton Desktop Win 2.2	299
* MS-Windows 3.1 Printing System	399
* Norton Utilities 7.0	299
* PC Tools for Windows 1.0	299
PK-ZIP 2.04 for DOS	139
* XTree for Windows 1.5	229

PC Connectivity

Windows voor Workgroups	499
LapLink V (+ cables)	379

PC Thuis

* Quarky & Quaysoo's Turbo Science	99
* Visions - astrology Windows	119
* Biblion 1.2.2	62,50
* Island of Dr. brain	99
* Putt Putt - adventure v. 3-7 jaar	89
* AutoDESK Home NL: HUIS	125

PC games

* BAT II	119
* Battles of Destiny	149
* Comanche DATA DISK	109
* DogFight	139
* El Fish	119
* Eric the Unready	99
* Empire Deluxe	139
* Great Naval Battles DATA Disk	59
* Lemmings 2	119
* Michael Jordan in Flight	119
* Monopoly Deluxe	149
* National Lampoon's Chess Manic	159
* Spaceward Ho! Windows	139
* Space Quest V	129
* Strike Commander	119
* Ultima VII Part Two	129
* UltraBots=XenoBots	139
* X-Wing	139

PC voor FlightSimulator

Pilot's Power Tools	99
Scenery: Deutschland	99
Scenery: France	99

PC TOEBEHOREN

* Virtual Pilot Stick	229
* VideoBlaster+Video for Windows	829
SoundBlaster PRO Deluxe	369
SoundBlaster 16 ASP	679
* SB MIDI Blaster	599
* SB 16 Wave Blaster	589
* SB EDUTAINMENT Kit Extern	1519
Pro Audio Spectrum 16	539
* VideoSpigot for Windows	759
* Gravis Analog Pro Joystick	149
AdLib GOLD 1000 AKTIE	250

Training Video's

Video: Introductie tot Windows	99
Video: Werken met Windows 3.1	99

Macintosh

* The Animals CD-ROM	169
* Mavis Beacon Typing 2	119
Star Trek ScreenSaver	149
* Civilization Mac	139
* Falcon MC	159
* Scenery Disk NL Mac	109
* Mission Disk Hellcats	99
* V for Victory II	109

Amiga

* Chaos Engine	89
* Lemmings 2 - the Tribes	89
* Deluxe Paint IV AGA	279
* TRACON II	99

Atari ST

Sensible Soccer 92/93	79
Lemmings Double Pack	89

Onze winkel is geopend van dinsdag t/m zaterdag tussen 10 en 5 (maandag gesloten)
Alle genoemde prijzen zijn inclusief BTW - de verzendkosten zijn f 6,- per bestelling

Vraag onze Voorjaar/Zomer 1993 CATALOGUS aan!
We sturen hem *gratis* toe als je ons een kaartje stuurt met je naam en adres. Vermeld svp: **'Hoog Spel'**

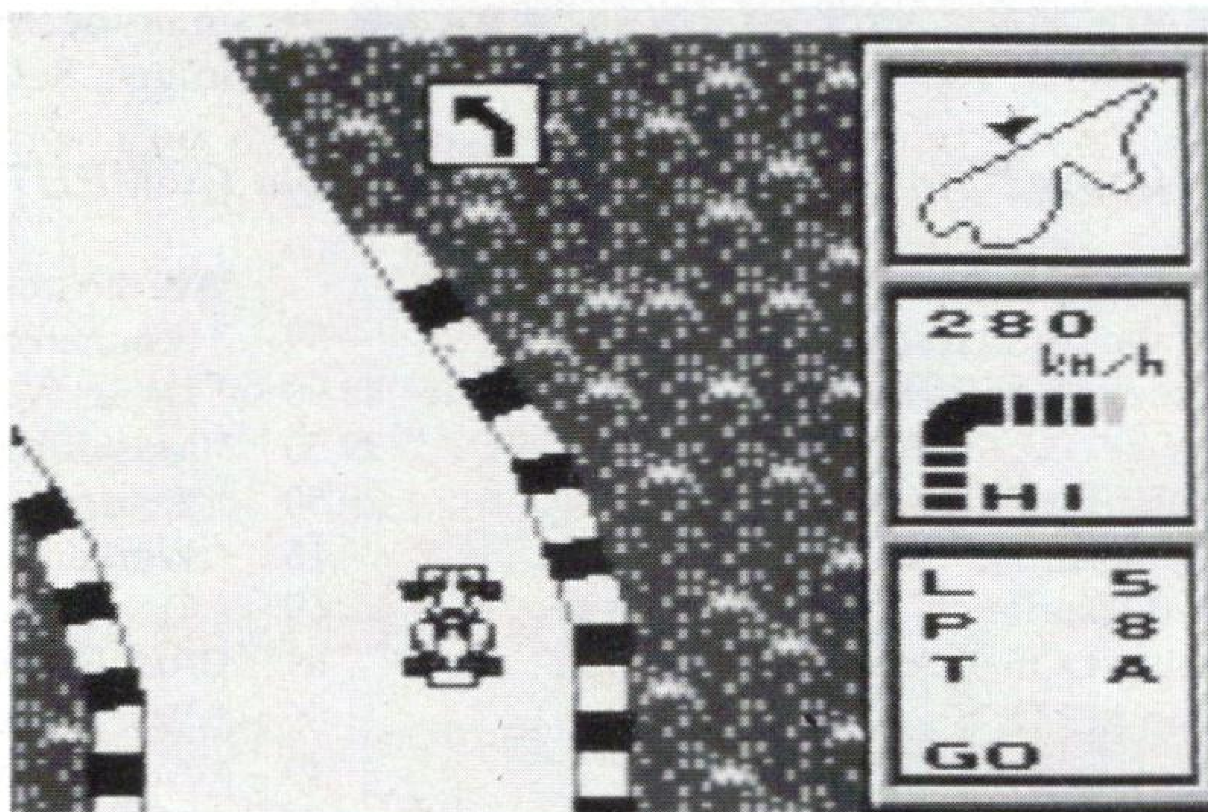
Amstel 312 (t.o. Carré) | 1017 AP Amsterdam | Fax (020) 226668 | Postbank 4475158 | NMB 697915646

prijswijzigingen voorbehouden - LET OP: ons faxnummer is nu 622 6668

dealer aanvragen welkom

MET *THE SPIRIT OF F-1* BRENGT KONAMI ONDER HET SUBLABEL ULTRA GAMES EEN TWEEDE SPEL VOOR DE *FOUR PLAYER ADAPTER. THE SPIRIT OF F-1* IS IN FEITE *F-1* DEEL 2, WANT OOK DIT IS EEN RACE-SPEL.

THE SPIRIT OF F-1



NGB
LOW

The Spirit of F-1 verschilt in een aantal opzichten van *F-1*, het voornaamste verschil is de manier waarop u tegen de race aankijkt. In *F-1* keek u in 3D achterop uw wagen, in *Spirit* vliegt u als het ware boven de baan.

U kunt kiezen uit een aantal wagens: de Formule 3, de F-3000 of een echt Formule 1 monster. Uiteraard zult u eerst moeten oefenen, alhoewel dit niet verplicht gesteld wordt. Wanneer u besluit te oefenen kunt u alle 25 beschikbare circuits uitproberen, er zijn geen tegenstanders en u heeft compleet de vrije baan.
U kunt ook een enkele race rijden waarbij u uit vijf beroemde circuits kunt kiezen. Net als bij het oefenen kunt u kiezen uit twee wagens (handgeschakelde bak of automaat), of u kunt uw eigen wagen samenstellen. In het laatste geval bepaalt u niet alleen wat voor motor u heeft maar ook het type banden, het soort versnelling en het type vleugel op de wagen.

Kiest u het wereldcircuit, dan neemt u deel aan een serie races om het wereldkampioenschap. Het aantal races hangt af van welke wagen u neemt. Voor Formule 3 bestaat de serie uit vijf races, voor de F-3000 uit acht en wilt u F-1 kampioen worden dan zult u zestien moordende races moeten uitrijden. Uiteraard zult u eerst een kwalificatie ronde moeten rijden om te bepalen op welke positie u zult starten.

Wanneer u van de baan af raakt of tegen obstakels opbotst is dit niet al te best voor de wagen. Bandenslijtage en schade door botsingen helpen u ook niet echt. Gelukkig kunt u een pitstop maken, waarbij u alle onderdelen van de wagen kunt laten nakijken en eventueel vervangen. Uiteraard kost dit wat tijd, maar die is niets vergeleken bij wanneer u tijdens de race een band verliest of de versnellingsbak het begeeft. U kunt natuurlijk een pitstop uitstellen, de computer helpt u hierbij. Wanneer het echt noodzakelijk is verschijnt een waarschuwing.

LINKEN

Het is mogelijk met twee of meer spelers te racen. Twee spelers kunnen het link-snoer gebruiken, maar hebben

ALIEN 3

WIE KENT DIE SUBLIEME SCIENCE FICTION FILMS NIET? U WEET WEL, SIGOURNEY WEAVER NEEMT HET ALS LUITENANT RIPLEY KEER OP KEER OP TEGEN DE BUITENAARDSE MONSTERS WIER ENIGE DOEL DE TOTALE VERNIETIGING IS VAN ALLES WAT LEEFT!

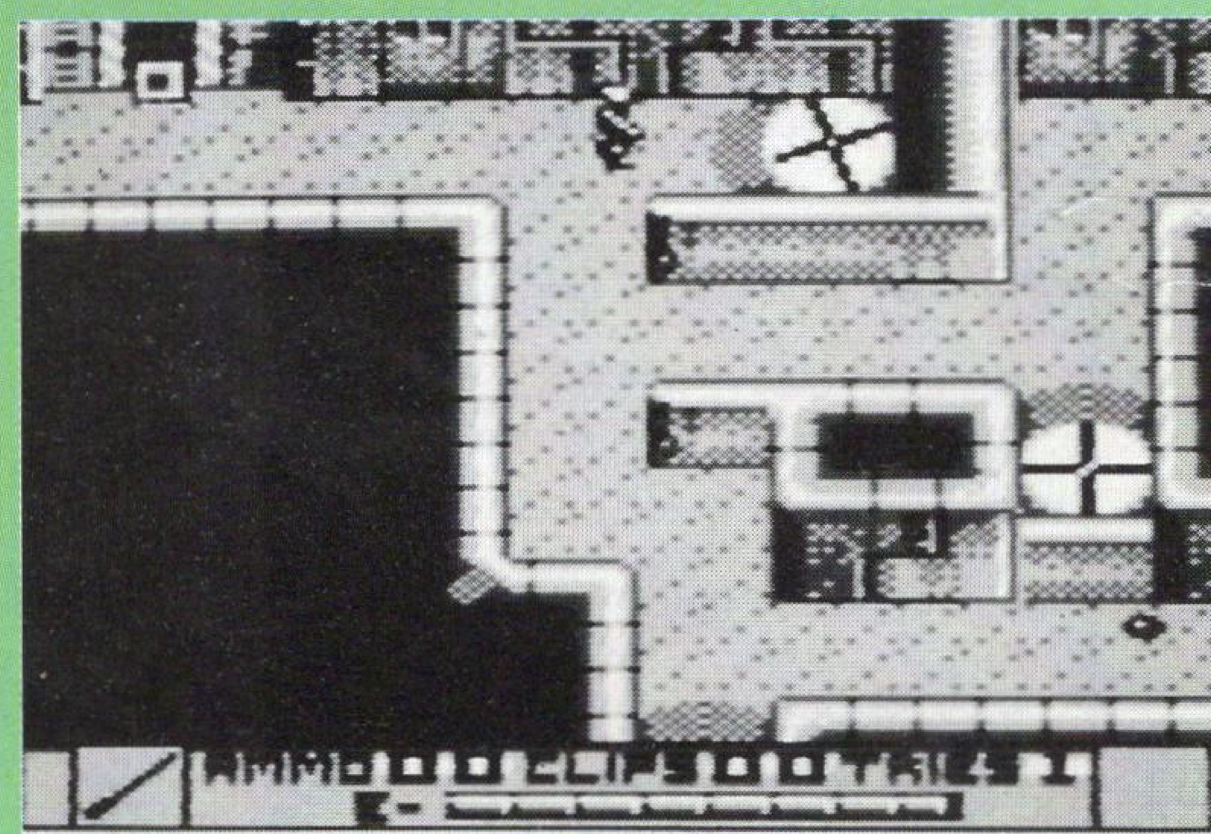
De gevangenisplaneet Fiorina 'Fury' 361. Alleen de wind huilt er. Verlaten ruimteschepen roesten langzaam weg in het barre landschap. En de restanten van een ontsnappings-shuttle boren zich een weg door de lange, trage golven van de slijmerige zee. In die shuttle slaapt Ripley; reeds twee keer heeft zij het tegen de ***Vijand*** *opgenomen. De eerste keer werd haar gehele bemanning uitgemoord. De tweede keer verdween een compleet bataljon super-mariniers.*

FINAL

Ripley lijkt aanvankelijk de enige overlevende van het neerstorten van haar schip Sulaco te zijn; niets is echter minder waar....
Op deze van God verlaten planeet, bewoond door een handvol gedemotiveerd sociaal uitschot, moet zij het nogmaals opnemen tegen de ultieme buitenaardse verschrikking.

HET VERLEDEN HERLEEFT

Ripley weet wat de aliens kunnen aanrichten. Zij voeden zich met mensenvlees en doden iemand onmiddellijk. Zij dringen in het lichaam door en vermenigvuldigen zich als een virus, een waar kankergezwel dat uitmunt in een bloeddorstige geboorte van het embryo. En Ripley heeft het allemaal al eens meegemaakt.....



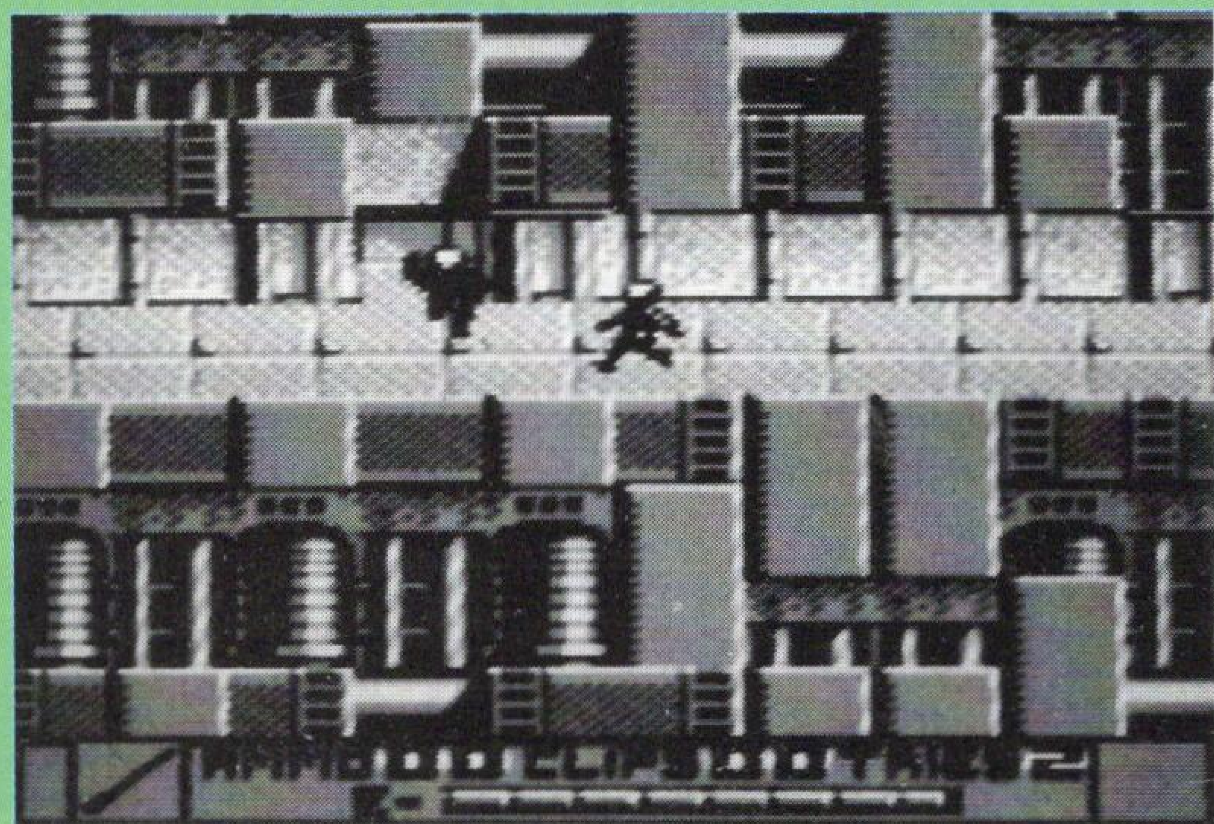
Nogmaals komt zij oog in oog te staan met deze buitenaardse verschrikking; opnieuw moet zij voor haar leven vechten. Haar gevaarvolle tocht voert haar door de duistere gangen en verlaten spelonken van het gevangeniscomplex. Eén uitweg vormen de ventilatieschachten, alhoewel ook daar de gevaren groot zijn; wel eens nagedacht over wat die giga-ventilatoren met een menselijk lichaam kunnen doen?

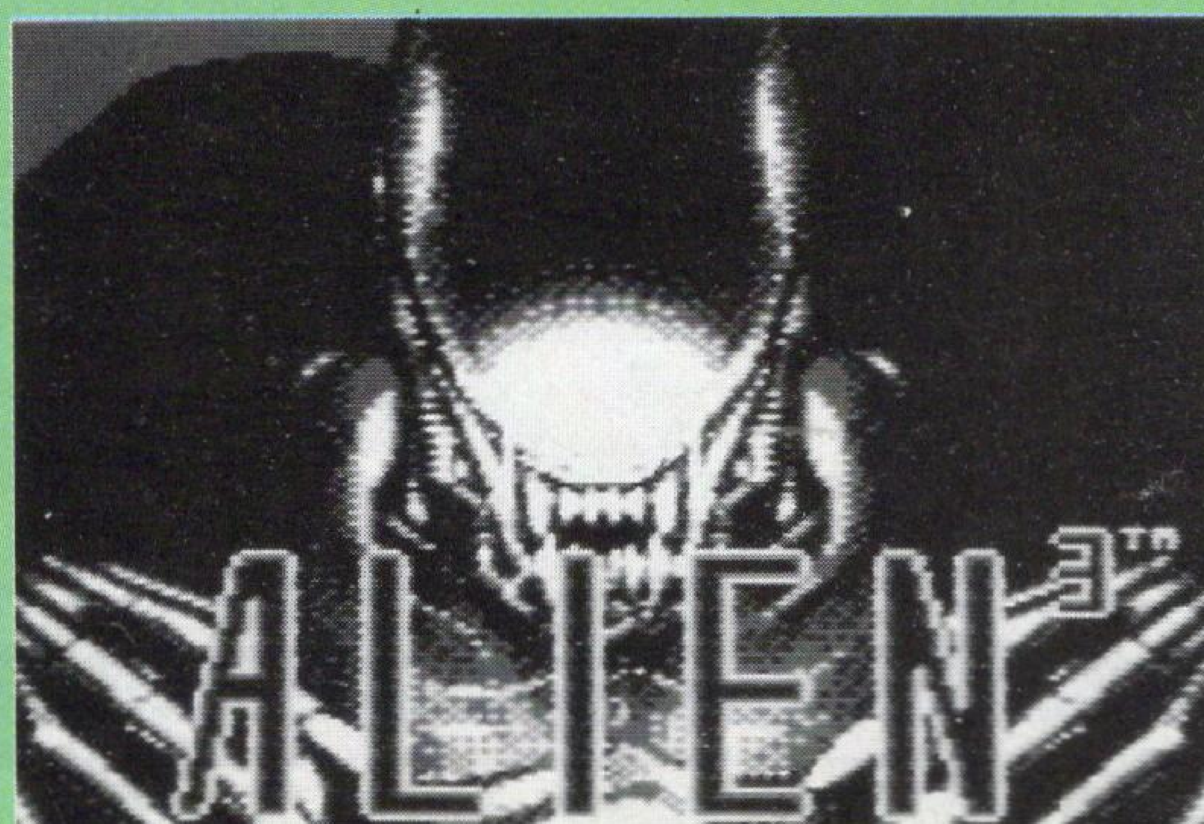
HET BEGINT

Ripley wordt wakker in het hospitaal van het complex. De deur is op slot maar al snel vindt zij de sleutelkaart. Nu kan zij de rest van de Fury 361 verkennen. Al snel ontdekt ze de ventilatieschachten en besluit deze te betreden. Hier komt ze tegenover een aantal gevaren te staan. Niet alleen is het ventilatiesysteem gevaarlijk door de reusachtige rotoren, maar ook andere gevaren liggen op de loer. Gelukkig kan Ripley de rotoren uitschakelen mits zij maar de juiste schakelaars omzet. Kwestie van geluk... of niet?

EINDIGT HET?

Het doel van dit spel is duidelijk: Ripley moet **alle** aliens vernietigen, inclusief de moeder-alien die eieren **blijft** leggen. Volwassen aliens zijn buitengemeen gevaarlijk en kunnen Ripley ogenblikkelijk doden. Jongere aliens kunnen haar verwonden, maar Ripley's kansen zijn dan wat groter. Uiteindelijk moet Ripley alle aliens en de eieren vernietigen. Indien dit niet gebeurt blijven de aliens zich voortplanten en is Fiorina 361 ten dode opgeschreven.





natuurlijk wel twee spelcassettes nodig. Wilt u met drie of meer spelers racen dan hebt u de *Four Player Adapter* nodig; met uiteraard drie of vier Game Boys en evenzovele spelcassettes.

Konami slaat weer toe! Een prachtig race-spel dat alle andere race-spellen ver achter zich laat. Ook nu weer de gebruikelijke Konami kwaliteit, uitstekende graphics en geluid. En tot in de puntjes verzorgd, tijdens een pitstop snellen de monteurs toe om de wagen weer in optimale staat te krijgen. Vroeger heb ik dit spel helemaal beurs gespeeld op mijn MSX'je, en de hernieuwde kennismaking op de Game Boy is volop plezier. Zelfs mijn oude taktieken kan ik weer benutten. Alleen dat met vier spelers tegelijk spelen kost me wat moeite, dat kon ik indertijd niet.

Petje af, Konami. Topklasse!

Harry d'Emme



PRODUKT INFO

Fabrikant: Konami/Ultra Games
Nintendo Game Boy ƒ nnb/BEF. nnb

HOE?

Alien 3 is een adventure-achtig spel dat geheel in bovenaanzicht bekeken wordt. Als Ripley moet u niet alleen een aantal acties ondernemen, maar moeten ook de nodige puzzels opgelost worden. En de Aliens staan te dringen om u af te maken. Gelukkig heeft u voldoende hulpmiddelen, zoals de kaart van de gevangenis. Hier kunt u zien waar u bent en hoe de situatie ervoor staat. Klein probleempje hier: u moet de kaart wel eerst zien te vinden.

***Alien 3* ziet er wat sobertjes, uit grafisch gezien. En dat stond me aanvankelijk behoorlijk tegen. Totdat ik wat verder in het spel doordrong.**
Men hoeft de film(s) absoluut niet gezien te hebben om in de greep van dit spel te raken (het helpt overigens wel!). De puzzels zijn complex genoeg en de actie voldoende teisterend om u voorlopig even van de straat te houden.

***Aliens 3*? Beat the motherfuckers to pulp! Do it now!**

Harry d'Emme

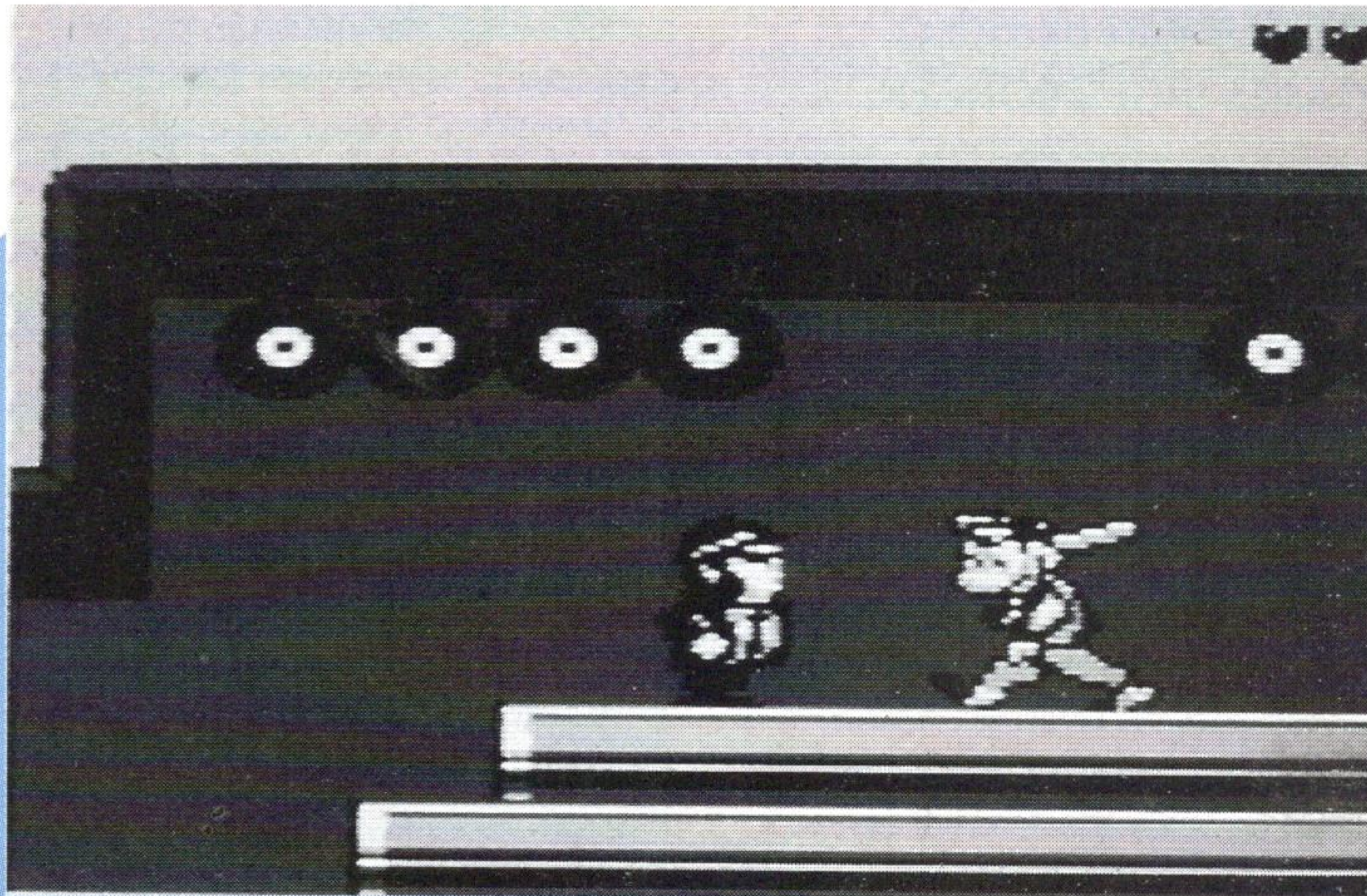
PRODUKT INFO

Fabrikant:
Nintendo Game Boy
ƒ nnb/BEF. nnb



THE BOYS ARE BACK!

THE BLUES BROTHERS



7

Het illustere tweetal uit de beroemde film (zie ook HS7) maken nu ook de Game Boy onveilig en over niet al te lange tijd de Super Nintendo.

Jake en Elwood Blues moeten 's avonds met hun band optreden. Maar de bassist ontdekt dat een aantal instrumenten gejat is. En wanneer de sheriff van het stadje laat weten dat ze de volgende trein richting noorderzon dienen te nemen, besluiten de broers actie te ondernemen. En de enige actie die ze kennen is keiharde rock spelen!
Eén kleinigheidje, het probleem van de verdwenen instrumenten moet wel eerst opgelost worden.

5

Voorwerpen zijn verdwenen, een gitaar, koptelefoon, microfoon, luidspreker en een zoeklicht. Deze zijn in vijf levels verborgen. Voordat u naar een volgend level kunt gaan moet u niet alleen het voorwerp maar ook de uitgang gevonden hebben.
U kunt als lange slungelige Elwood of korte dikke Jake door het (spel)leven gaan. Beide heren kunnen lopen, springen, bukken, kruipen, klimmen en zwemmen.
Onderweg komt u een aantal redelijk agressieve sujetten tegen. Zowel Jake als Elwood geloven niet in wapens, op die manier kunt u zich dan ook niet verdedigen. Gelukkig vindt u her en der houten kisten. Deze kunt u oprapen en op een vijand mikken. Splet!! Nadeel is dat wanneer u een kist draagt u minder hoog springen kunt.

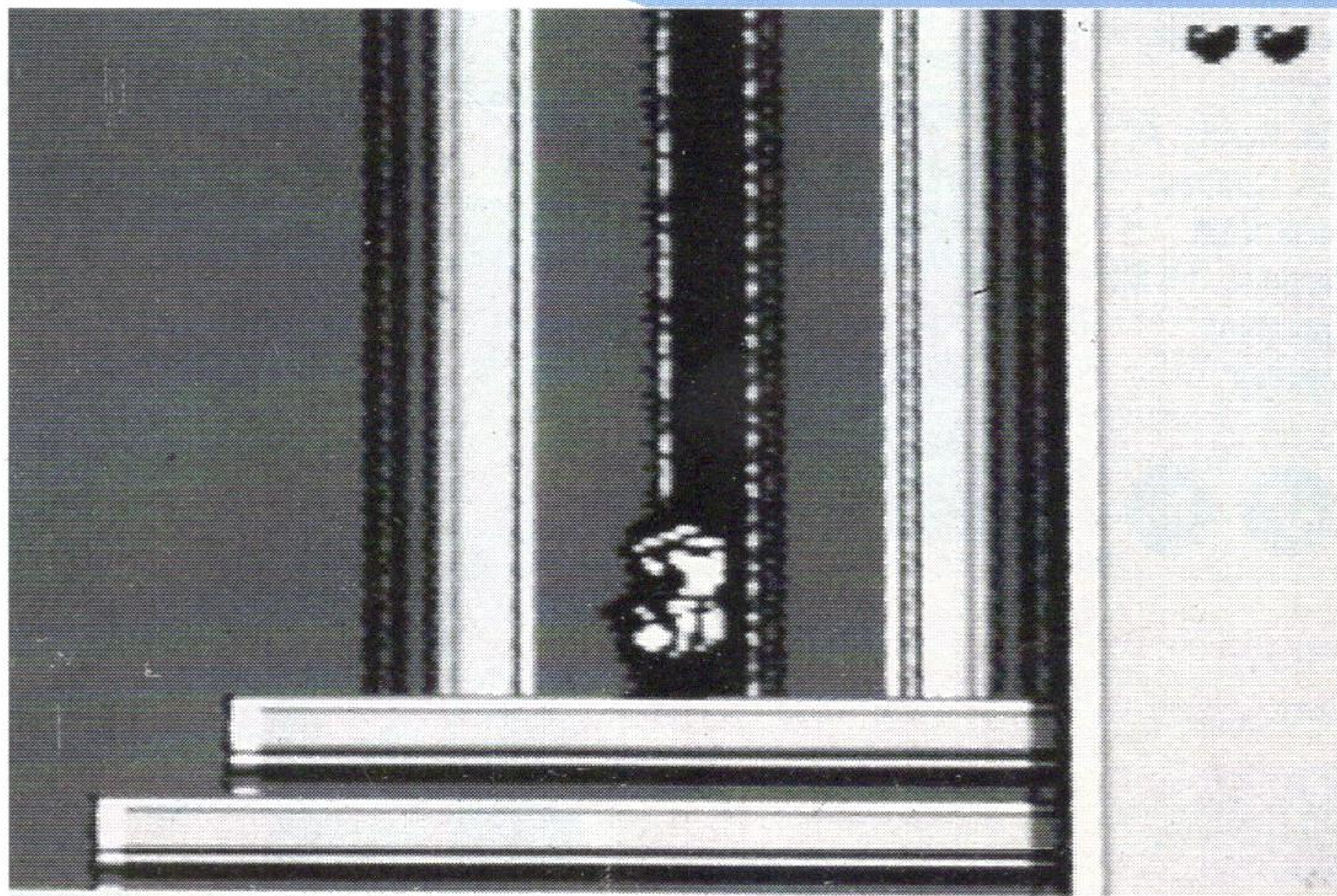
3

Levens en drie energie hartjes begint u mee. U verliest energie door een voltreffer, door tegen een vijand op te lopen en wanneer u een mep te krijgt. Gelukkig zijn er bonusvoorwerpen; een grammofoonplaat is één punt waard, honderd punten is een hartje. Hartjes geven energie en de hoed met de bril een extra leven. Ook zijn er nuttige voorwerpen zoals ballonnen (om aan te zweven naar moeilijk bereikbare plekken) en springveren.

FINAL

1

In het eerste level, *Stairway to Heaven* moet u door een groot warenhuis naar het dak klimmen. Hierop staat weer een boom waardoor u in de wolken terecht komt. *Warehouse* is een gigantische diepvriezer, waar u belaagd wordt door punkers en maniakale inpakmachines die u liefdevol tot cadeautje verpakken (met strik!).
In *Jailhouse Rock* moet u uit een zwaarbewaakte gevangenis ontsnappen.
De krankjoreme Dokter Herman is een geduchte tegenstander, maar onderschat de zwaarbewapende MP's niet! *Underworld* speelt zich in een ondergronds gangenstelsel af, terwijl het laatste level *Demolition Experts* een explosieve finale garandeert. Hier moet u niet alleen de politie en geflipte hippies van u af zien te houden, maar wat doet u met die bouwvakkende spierbundels die u niet door willen laten?



Goede graphics, lekkere muziek, uitstekend spel. Slechts één puntje van kritiek: de onnauwkeurige besturing waardoor men regelmatig mis springt. Uiteraard altijd op cruciale momenten. Maar wanneer u dat onder controle krijgt is *Blues Brothers* de moeite waard.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Titus
Nintendo Game Boy
ƒ n.n.b/BEF. n.n.b.

***The Blues Brothers* komt ook voor de Super Nintendo, een exacte datum is echter nog niet bekend.**



LETHAL WEAPON

DAAR ZIJN ZE WEER, POLITIEHELDEN RIGGS EN MURTAUGH ZIJN REGELRECHT UIT DE SUCCESVOLLE FILMS *LETHAL WEAPON 1, 2* EN *3* DE WERELD VAN DE VIDEO-GAMES INGESPRONGEN.

AMI



Gebaseerd op de drie speelfilms, staan de beide agenten voor een aantal gevaarlijke en uitgebreide missies. Eén van deze opdrachten is het redden van een gijzelaar. Deze gijzelaar is niemand minder dan: Leo Getz.

You get it?... Leo Getz...

Het spel begint op het politiebureau, Riggs staat onder uw commando. In het bureau staat een aantal deuren open. Drie van deze deuren leiden naar de missies. Een vierde deur leidt naar de computerkamer, de laatste naar de kleedkamer. In de kleedkamer verwisselt u van hoofdrolspeler. Het spel kan namelijk of met Riggs of met Murtaugh gespeeld worden. Riggs heeft heel wat meer vuurkracht dan Murtaugh, maar hier staat tegenover dat Murtaugh beter is in de ongewapende strijd.

De missies zijn opgebouwd uit een uitgebreid en ingewikkeld stelsel van platvormen, deuren, schakelaars, gangen, liften, et cetera. In dit stelsel loopt een groot aantal vijanden. Deze vileine figuren, die met wapens als pistolen, raketten, vlammenwerpers en dynamiet rond lopen, kunnen u het leven aardig zuur maken. In een van de opdrachten zit zelfs een *Donkey Kong* achtige figuur die grote regentonnen naar beneden gooit.
Elke missie is opgebouwd uit een aantal levels, aan het einde van elk level worden bonuspunten uitgedeeld. Als u een missie heeft volbracht krijgt u een code. Deze code kunt u de volgende keer dat u het spel speelt in de computerkamer intikken, zodat u de volbrachte missie niet opnieuw hoeft te spelen. In deze code is ook het aantal extra levens en de hoeveelheid munitie vastgelegd.

De puntentelling is heel simpel, hoe meer vijanden u neerknalt, hoe meer punten u krijgt. Aan het einde van elk level, krijgt u bonuspunten voor de hoeveelheid munitie die u nog over heeft en voor het aantal vergrootglazen dat heeft meegenomen.

***Lethal Weapon* is eindelijk weer is een echt lekker platform-schiet gebeuren. De films zijn goed, maar dit spel liegt er ook niet om. Missie één heeft mij toch anderhalve dag bezig gehouden, voordat ik er doorheen was. Een minpunt is de handleiding. Deze is namelijk in vier talen uitgevoerd: Engels, Duits, Frans en Italiaans, tevens is de handleiding gecombineerd voor de Atari ST en voor de Amiga. Los hiervan is een A4-tje bijgevoegd waarop de installatie procedure en handleiding voor de PC staan. Dit wederom in vier talen. De moeite om een handleiding te maken die wat uitgebreider is dan dit vierdubbel super gecombineerde stukje papier, is blijkbaar te veel gevraagd.**
Het spel is, zo staat op de doos, geschikt voor de Roland geluidskaart. Ik was heel blij dat de makers ook aan de MIDI liefhebber hebben gedacht. Dit viel alleen een klein beetje tegen. Het spel loopt namelijk compleet vast zodra het de Roland kaart ruikt.
Voor de rest is het een prima spel waar ik toch wel even mee bezig zal zijn voor ik het uitgespeeld heb.

Erik van Wijk

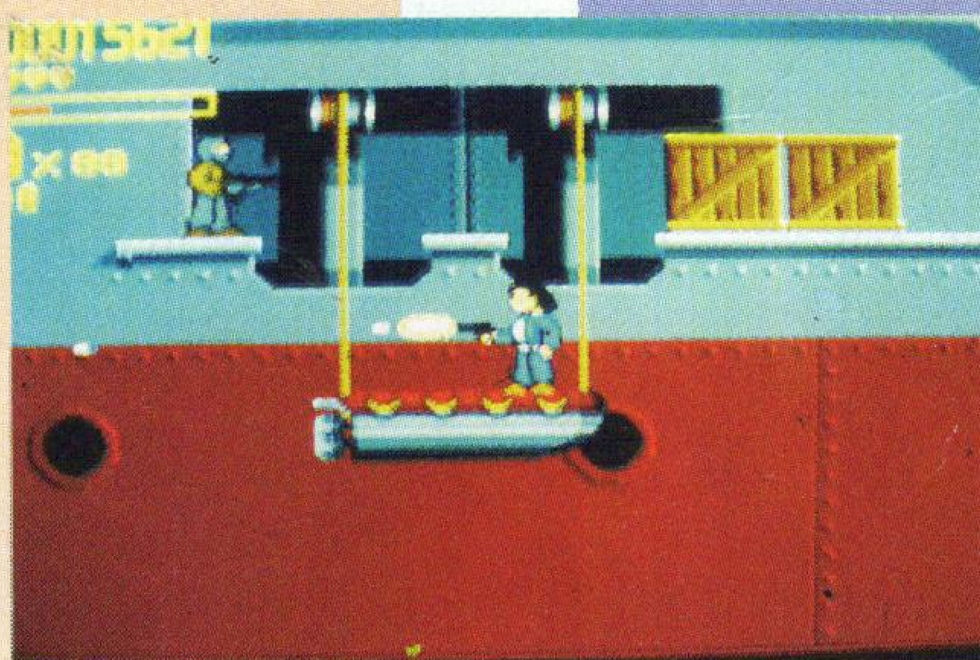
FINAL

PRODUKTINFO

Fabrikant: Ocean
Amiga: ƒ 89,00 / BEF 1739
Atari ST: ƒ 89,00 / BEF 1739
MS-DOS: ƒ 109,00 / BEF 2199
Beeld: VGA
Geluid: AdLib, SoundBlaster, (Roland)
Min. Config: AT 286 12Mhz+, 640K RAM, Harddisk 3,6 Mb
Optioneel: Joystick



AMI

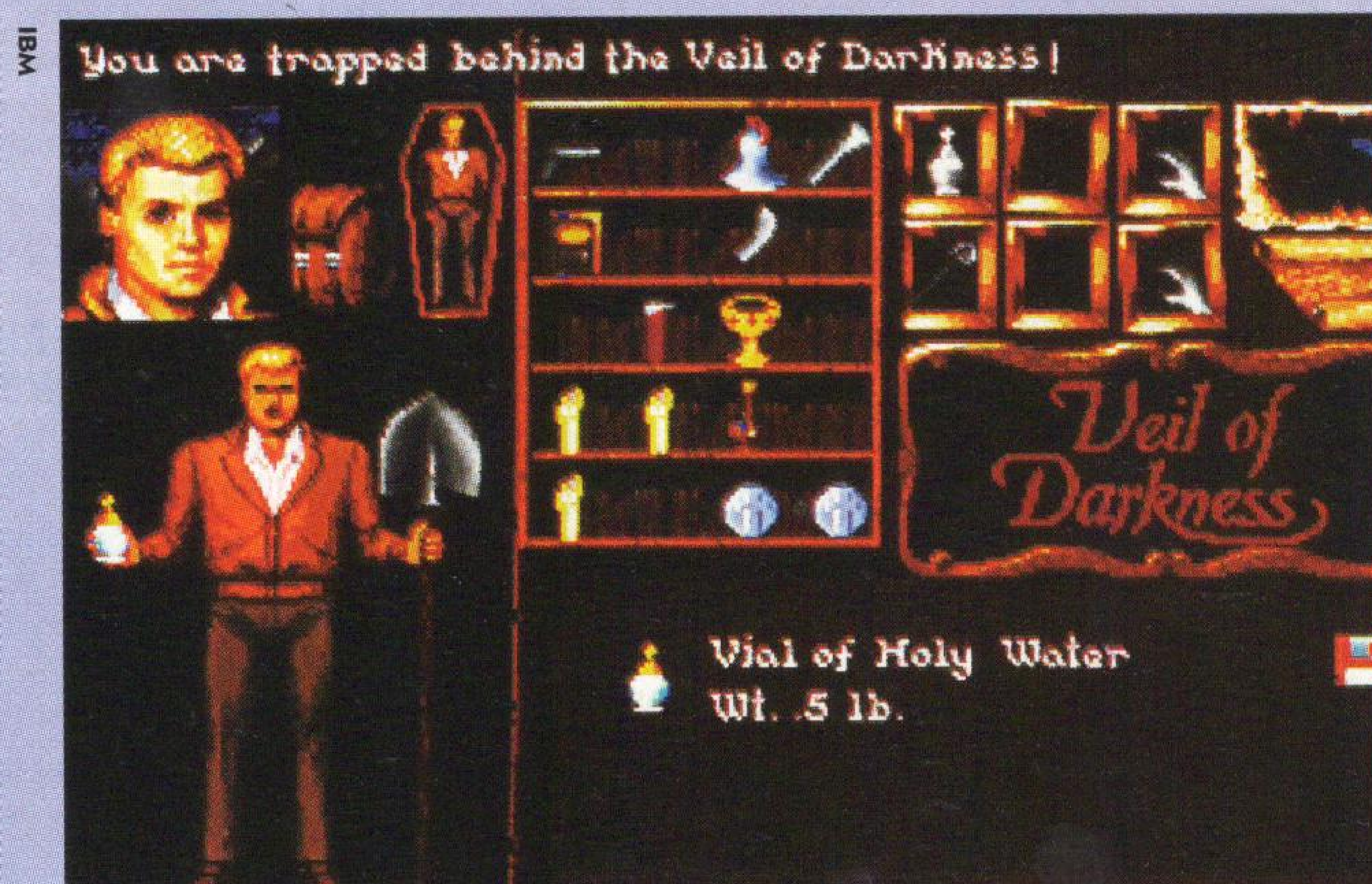


LETHAL WEAPON

TWEE AGENTEN, BEIDE DODELIJK !!

VEIL OF D

IBM



DE DOOS BEVAT EEN STAPELTJE SSI-FOLDERS, EEN DATA-KAART, DRIE HD-DISKETTES EN EEN ZESTIG PAGINA'S TELLENDE HANDLEIDING, WELKE TEVENS ALS KOPIEERBEVEILIGING DIENT. RUIM DERTIG PAGINA'S ZIJN GEWIJD AAN HET VERHAAL VAN *VEIL OF DARKNESS.*

Om een lang verhaal kort te maken, de hoofdrolspeler in dit verhaal is Kairn, een van de zes zonen van Nikolae, de koning van Csarda. Csarda is een streek in Roemenië (jazeker, net als Transsylvanië). Kairn is verliefd op een Hongaarse boerendochter en dat kan natuurlijk niet als zoon van een Roemeense vorst. Zijn vader en zijn broers zijn in tegenstelling tot de vredelievende Kairn zeer boosaardig. Zij doden het meisje en laten Kairn van haar bloed drinken. Bij Kairn komt daardoor zijn boosaardige kant naar boven en hij beraamt een plan om zijn vader en broers te vermoorden. Met behulp van een boek uit de bibliotheek slaagt hij in zijn boze opzet. Kairn is door de kracht van dat boek onsterfelijk geworden en heeft een kwade invloed op het gehele gebied. Om zichzelf te bevrijden van al het kwaad, lokt hij iedere eeuw iemand naar het gebied. Maar nog niemand had enig resultaat.

HET VERHAAL VERVOLGT

U vliegt boven een berglandschap in Roemenië, uiteraard volledig onwetend van Kairn's probleem. Alles gaat goed, alleen het weer betrekt wat. Op dat moment zit Kairn in zijn kasteel en besluit dat hij weer eens wat afleiding nodig heeft. Drie reusachtige vleermuizen storten zich op uw vliegtuig, dat daarop direct neerstort. U blijkt wonderlijk genoeg zo goed als ongedeerd te zijn en klautert uit het toestel. Op veilige afstand zakt u in elkaar en het eerste dat u daarna weer ziet is het gezicht van een mooi meisje. U bent door haar gevonden en ligt nu bij haar vader in huis. Deze vertelt over het metalen monster dat uit de hemel kwam en over het kwaad in het dal. Het blijkt dat dit dal afgesloten is van de moderne wereld en niets weet van moderne vliegtuigen. Volgens de profetie is de man die met een monster uit de lucht kwam, degene die het kwaad kan verdrijven.

U DUS

Vanaf dat moment moet u zien te voldoen aan die verwachting. U bevindt zich in een klein dorpje met een café, het huis van het mooie meisje en enkele winkels. Deze kunt u allemaal doorzoeken op voorwerpen en aanwijzingen. Met de personages (NPC's = non player characters = niet door de

ARKNESS

Volgens de verpakking is *Veil of Darkness* niet geschikt voor jeugdige spelers. Dit horror-adventure van Strategic Simulations Inc. staat namelijk bol van de angstaanjagende en bloederige scènes.

speler bestuurde figuren) in het spel kunt u gesprekken voeren, waardoor u meer te weten komt over bepaalde personen en lokaties. Op uw tochten komt u ongetwijfeld allerlei bloeddorstige monsters, zoals wolven en vampieren, tegen. Om deze te verslaan heeft u verschillende wapens nodig. Vampieren kunnen niet verslagen worden met een eenvoudig zwaard. Maar dat was al bekend, nietwaar?

HOE

De besturing gaat bijna geheel met de muis. Het toetsenbord is alleen nodig in sommige conversaties. Het scherm bestaat uit twee delen die met de muis over elkaar heen geschoven kunnen worden. Het ene deel geeft een driedimensioneel zicht op de lokatie waar u zich bevindt, het andere deel geeft

IBM



de status van uw karakter weer. Het bewegen en de acties gaan heel intuïtief met de muis.

EXTRA'S

Veil of Darkness heeft enkele opties waarmee u het spel aan uw wensen kan aanpassen. Een daarvan is het kunnen vergroten van voorwerpen, waardoor deze makkelijker opgemerkt worden. Een automatische kaart en het kunnen uitprinten hiervan is een andere handigheid.

Meestal blader ik handleidingen even vluchtig door; de besturing en wat installatie-instructies zijn het enige dat ik lees. Met *Veil of Darkness* was dat wel anders! De eerste dertig pagina's heb ik in één ruk uitgelezen, zo geboeid werd ik door het verhaal.

En dat is tekenend voor het gehele adventure. Eenmaal aan het spelen kon ik *Veil of Darkness* gewoon niet meer uitzetten. Prachtige, soms wat bloederige, plaatjes en gedigitaliseerde geluiden en spraak ondersteunen het meeslepende verhaal. De snelle en eenvoudige besturing met enkele handigheidjes is perfect.

Dit gaat voorlopig niet van mijn (toch al veel te kleine) harddisk af. Verplicht!

Laurens van Wijk

IBM

PRODUKTINFO

Fabrikant: SSI
MS-DOS *f* 139,00 /BEF. 2699
Video: VGA
Audio: AdLib, SoundBlaster (met spraak), Roland, Tandy, PC-speaker
Systeemeisen: 286+, 640K RAM (570K vrij), harddisk (8,5Mb vrij); muis is optioneel
Beveiliging: handleiding

THE MAGIC CANDLE III

DE VERVOLGEN ZIJN RAZEND POPULAIR. BOUWEND OP DE NAAMSBEKENDHEID KAN EEN VERVOLG OP EEN BEKEND SPEL DIRECT AL REKENEN OP EEN GROTE BELANGSTELLING. EEN JAAR NA *MAGIC CANDLE II* IS HET VERVOLG *MAGIC CANDLE III* AL UITGEBRACHT.

IBM

In the forest west of Telermain, a strange blight has come to Oshcrun Island.

De basis van het spel is nog hetzelfde. Een fantasy RPG waarin een groep avonturiers een opdracht moet uitvoeren in een wereld bevolkt door allerlei vreemde monsters. In *MC III* krijgt u de opdracht een vreemd, verwoestend onheil tegen te houden. Om hierin te slagen kunt u maximaal vijf andere karakters meenemen, waarbij diversiteit in de groep heel belangrijk is. Tovenaars, zwaardvechters, boogschutters, elven en minstrelen hebben elk hun goede eigenschappen. Met intelligentie, kracht, magie en handelsgeest moeten u en uw team het zien te redden in een geweldddadige fantasiewereld.

Een groot deel van het scherm is gevuld met een bovenaanzicht van de plaats waar u zich bevindt en de directe omgeving. Verder zijn er nog verschillende vensters met het menu, een overzicht van de groep, een statusbalkje en een venster met berichten.

Om u te helpen houdt het programma automatisch aantekeningen bij van de belangrijkste gebeurtenissen onderweg en de gesprekken met allerlei personen. Deze gesprekken vormen een heel belangrijke bron van informatie. Op deze manier worden nieuwe toverspreuken en wachtwoorden ontdekt.

De besturing werkt geheel met de muis, maar kan desgewenst ook met het toetsenbord gebeuren. Geluidseffecten ondersteunen de gebeurtenissen onderweg; slaan, schreeuwen en het openen van deuren zijn de eerste geluiden die u te horen krijgt als u aan *MC III* begint.

Het spel wordt geleverd in een mooie doos, welke een korte handleiding, drie diskettes en een kaart bevat.

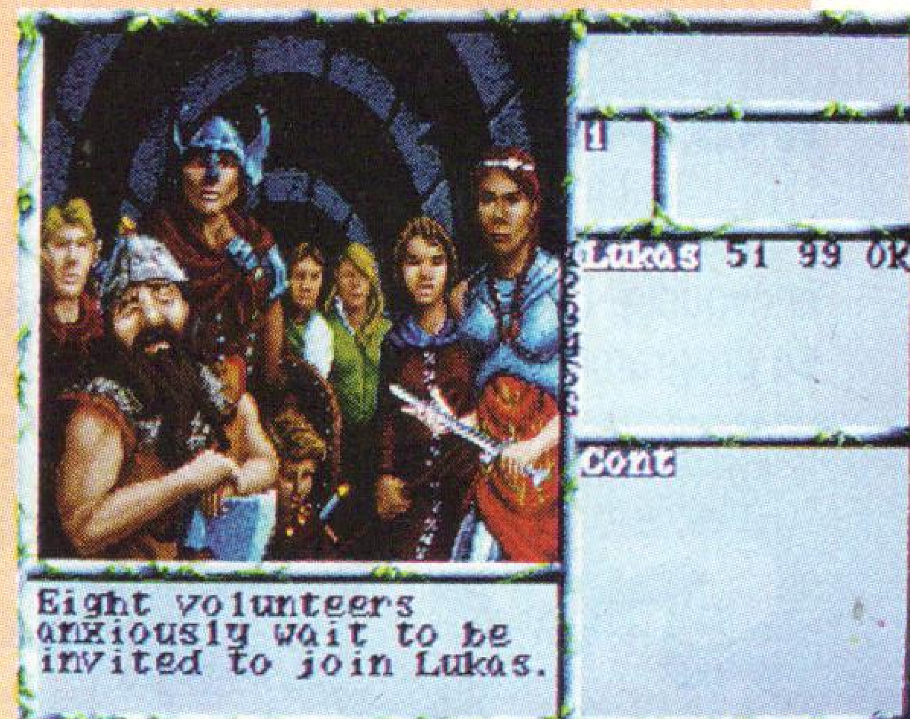
Ten opzichte van het vorige deel is *The Magic Candle III* sterk verbeterd; vooral dankzij de muis is de besturing een stuk vereenvoudigd. Het nieuwe verhaal is niet erg origineel, maar is goed opgebouwd. Door middel van korte raadsels kan het doel bereikt worden.

Het spel laat een beetje een ouderwetse indruk achter, maar kan niettemin zorgen voor een behoorlijke hoeveelheid speelplezier.

Voor *MC III* is geen supercomputer nodig, een middenmoter is ruim voldoende. En dit spel is daarom dus, zoals vaker aangegeven wordt, een goede keus voor de mensen die het moeten doen met een middenmoter.

Laurens van Wijk

IBM



PRODUKTINFO

Fabrikant: Mindcraft
MS-DOS: *f* 129,00 / BEF 2499
Video: VGA
Audio: PC-speaker, AdLib, SoundBlaster
Systeemeisen: 640K, 5Mb harddisk, >286-12MHz, 1Mb XMS voor SoundBlaster geluidseffecten, muis ondersteund

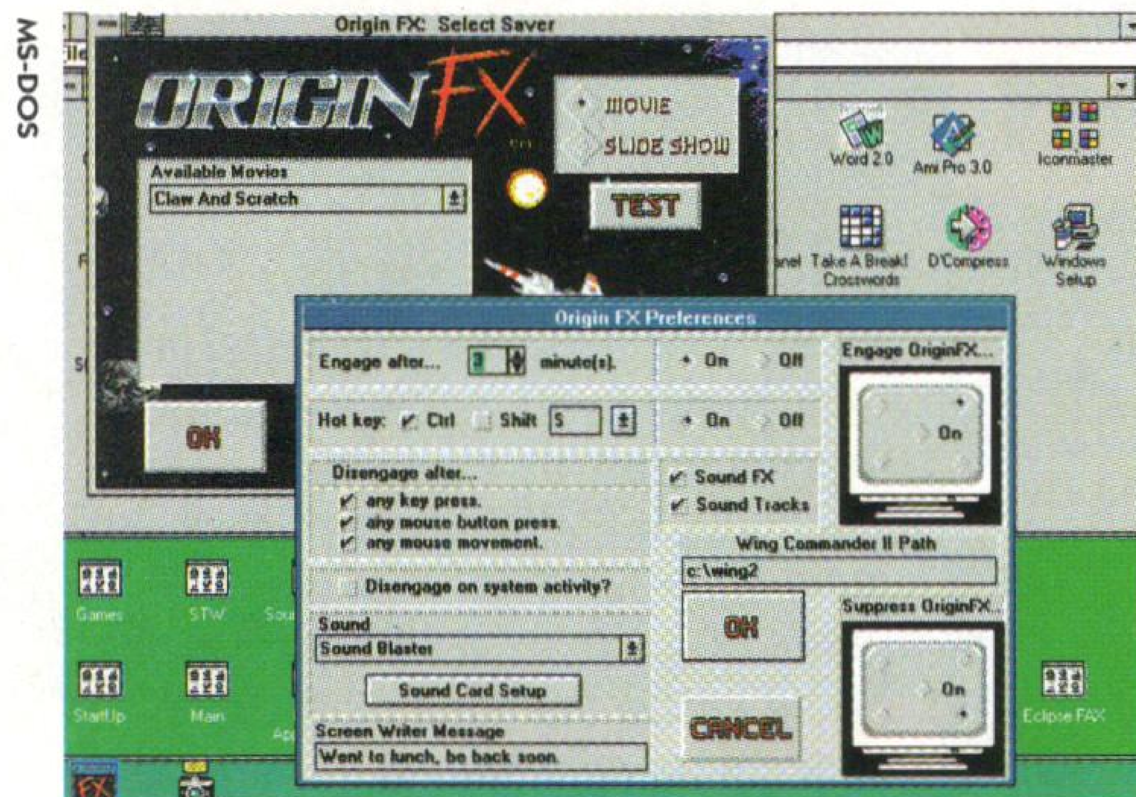
IBM

MAGIC CANDLE

ORIGIN FX SCREENSAVER

ORIGIN IS ALLANG GEEN ONBEKENDE MEER IN SOFTWARELAND. BEKENDE SPELLEN ALS *WING COMMANDER, ULTIMA* EN *STRIKE COMMANDER* KOMEN VAN DIT BEDRIJF. IEDEREEN DIE DEZE SPELLEN KENT, WEET DAT DE GRAFISCHE KWALITEIT HIERVAN ER ZEKER MAG ZIJN.

MS-DOS



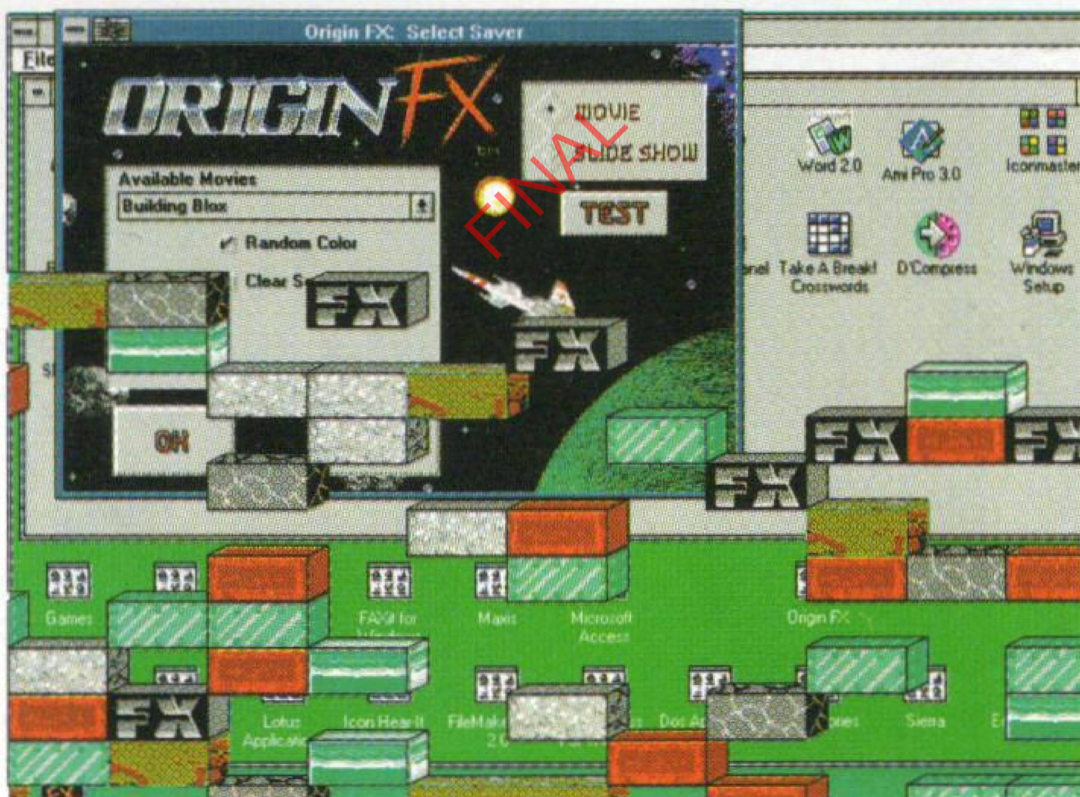
INBRANDEN

Vooral bij bedrijven staan computers - en dus ook computermonitoren - de hele dag aan. Als er langdurig een stilstaand beeld op de monitor vertoond wordt kan het beeld inbranden. Doordat de fosforlaag op het beeldscherm vernietigd wordt, onstaat een permanente afdruk van het beeld, waarna de monitor eigenlijk wel naar de sloop kan. Een oplossing voor dit probleem is ervoor te zorgen dat geen beelden kunnen inbranden. De eenvoudigste manier is het zwartmaken van het scherm als er niet gewerkt wordt. Eenvoudig, maar ook wat saai. Omdat inbranden alleen voorkomt bij stilstaand beeld, kan men natuurlijk van alles verzinnen, als het maar beweegt.

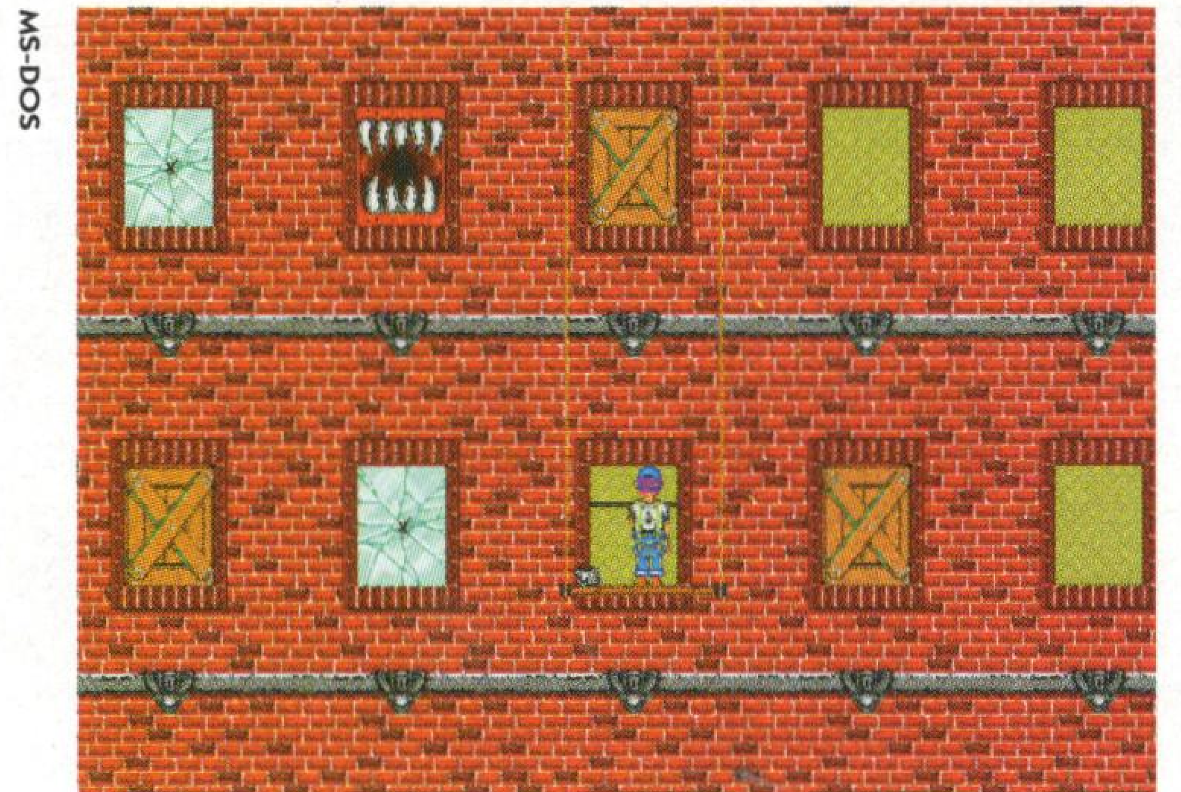
INSTALLATIE

De installatie van de *Origin FX Screensaver* gaat zeer eenvoudig. Even de install optie van de flop draaien en de programmatuur doet de rest; 4,5 megabyte later staat de complete screensaver op harddisk. Het programma wordt automatisch opgenomen in de systeemsettings van *Windows*.
De screensaver is geheel naar eigen wens in te richten. Zo is het mogelijk om op een bepaald deel van het scherm een onzichtbare 'knop' aan te brengen. Door hier met de muis op te klikken wordt de screensaver meteen geactiveerd. Dat is handig als u weet dat u een tijdje van de werkplek weg zult zijn. Uiteraard is ook een tijd instelbaar waarna de screensaver zijn werk gaat doen.
Het pakket beschikt over 20 verschillende screensavers. Deze screensavers zijn op alle mogelijke manieren te beïnvloeden. Zo is bijvoorbeeld bij de screensaver *Asteroid Field* het aantal asteroïden in te stellen, alsook de hoek waar ze vandaan komen en of er ook nog ruimterommel tussen de rest van het puin rond moet zweven.

Waren screensavers vroeger een soort diavoorstellingen waar één plaatje steeds over het scherm bewoog, tegenwoordig zijn het heuse filmpjes. Erg leuk bijvoorbeeld is *Window Washer*. Glazenwasser Vinnie heeft een moordbaan. Hij is glazenwasser van een groot kantoorpand. Alle ruiten zij behoorlijk smerig en Vinnie mag alle ramen lappen. Het leuke is dat, nadat de ramen gezeemd zijn, er te zien is wat er zich hierachter afspeelt. Zo kan het voorkomen dat zich een aquarium achter de ruiten bevindt, compleet met rondzwemmende vissen. Of een kamer waar al het licht uit is maar nog net een paar knipperende ogen hun droeve blik naar buiten richten. Een ander mooi filmpje is de vete tussen muis en kat Claw en Scratch. In een vermakelijk filmpje maken zij elkaar het leven zuur. Bij echte filmpjes hoort geluid. Zo ook bij een groot aantal filmpjes binnen de *Origin FX Screensaver*. Iets wat me in een kantoor overigens knap irritant lijkt. Bijzonder aan deze screensaver is dat als het spel *Wing Commander II* op harddisk staat, de screensaver plaatjes en geluiden van dit spel kan gebruiken als screensaver.



MS-DOS



**_Origin FX Screensaver_ ziet er fantastisch uit. De filmpjes zijn meestal leuk en erg origineel. In de toekomst zal Origin datadisks leveren met filmpjes die in de _Screensaver_ te gebruiken zijn.
In tegenstelling tot collega Wouter Klootwijk kan ik de lol van zo'n screensaver wel inzien. Hoewel, Wouter heeft wel gelijk als hij zegt: "Het is wel mooi, maar wat mot je er verder mee?".**

Charles Matou

PRODUKTINFO

Fabrikant: Origin
MS-DOS: ƒ 89,00 / BEF 1739
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: Windows



MS-DOS

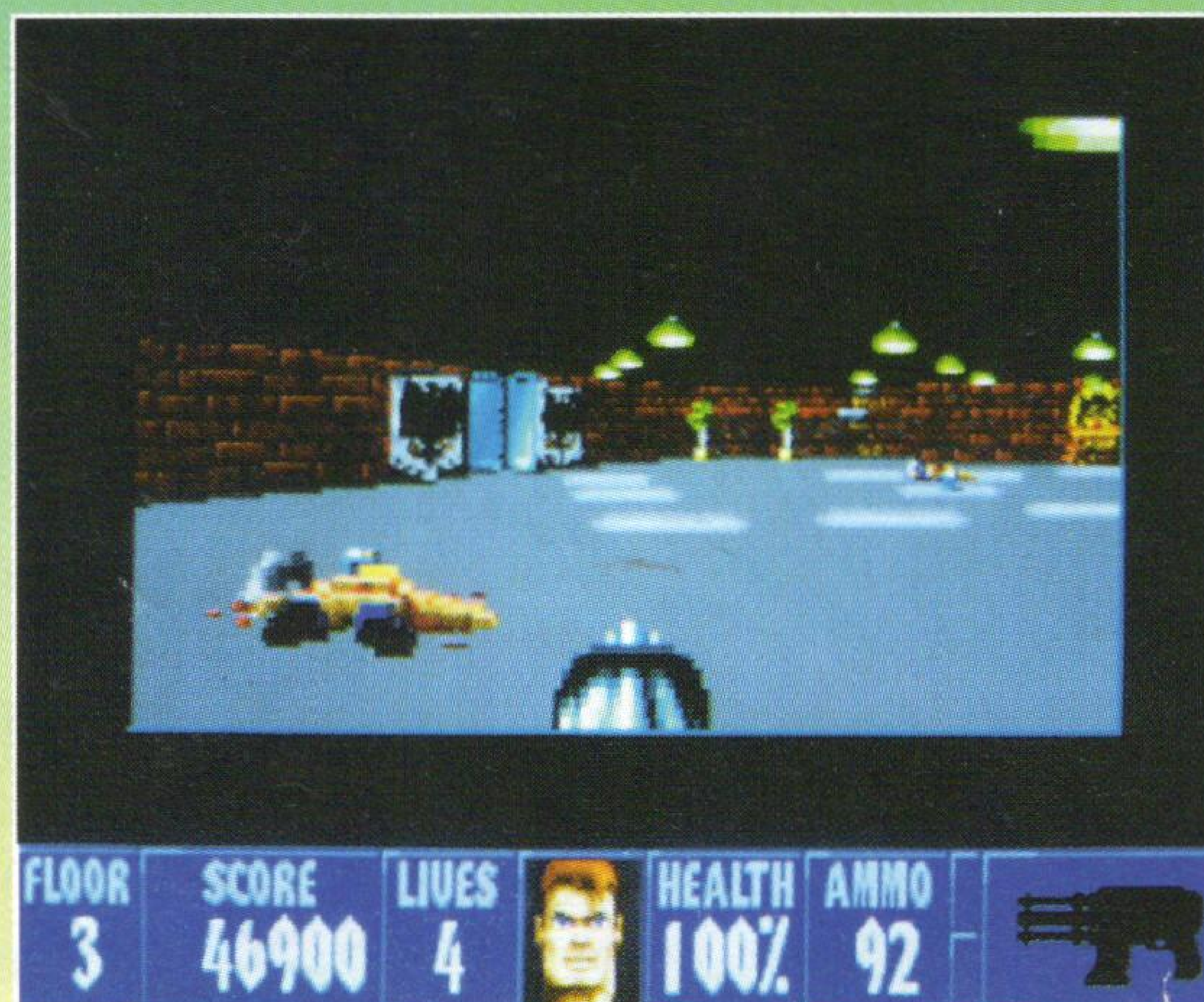
SPEAR OF DESTINY

SPEAR OF DESTINY IS DE OPVOLGER VAN DE SUPERHIT _WOLFENSTEIN 3D_ VAN ID SOFTWARE. OOK NU MAG SUPERSPION WILLIAM J. BLAZKOWICZ (B.J. VOOR INTIMI) HET WEER OPNEMEN TEGEN DE NAZI'S. SPION ZIJN HEEFT OP ZICH WEL IETS ROMANTISCH. DENK MAAR AAN BOND, JAMES BOND. KNAP, INTELLIGENT EN LICENSED TO KILL. BLAZKOWICZ IS ZEKER NIET LELIJK, OVER ZIJN INTELLIGENTIE LAAT IK MIJ NIET UIT, EN REKEN MAAR DAT HIJ TOESTEMMING HEEFT OM TE DODEN. LIEFST ZO VAAK EN ZO SNEL ALS MOGELIJK.

Het principe van *Spear* is duidelijk. Schiet alles wat beweegt zo snel mogelijk naar een andere wereld. Helaas kunnen de tegenstanders ook terugschieten. Akelig goed af te toe. Het is dus zaak om te schieten en niet geschoten te worden.

De opdracht van B.J. luidt: "Herover de *Spear of Destiny*.". Dit is dezelfde speer die gebruikt werd om Christus in de zij de prikken toen hij aan het kruis hing. Volgens de legende kan men namelijk niet verslagen worden zolang men deze speer in bezit heeft. Eeuwenlang vochten grote leiders van Pruisen en Duitsland met deze speer aan hun zijde.
Na de Eerste Wereld Oorlog werd de speer door de geallieerden afgenomen van de Duitsers en tentoongesteld in een museum in Versailles. Bij de verovering van Frankrijk is de speer in het bezit van Hitler gekomen. Hij put hieruit zijn duivelse kracht en is er vast van overtuigd dat hij met de speer onoverwinnelijk is. De geallieerden zouden erg geholpen zijn met het heroveren van deze speer.

MS-DOS



Op zich is dit al een spelonderwerp waar ik mijn vraagtekens bij zet. Erger vind ik het feit dat Hitler in de opvolger van *Wolfenstein* weer vrolijk leeft. Ik kan mij herinneren dat ik Adolf himself in *Wolfenstein 3D* in het derde spel (heel toepasselijk *Die, Fuhrer Die* genaamd) een kopje kleiner gemaakt heb. Nog klinken zijn laatste woorden "Eva auf Wiedersehen" in mijn oren.

SLEEPWALKER

RALF, DE HOND VAN LEE, HEEFT GEEN GEMAKKELIJK LEVENTJE. HIJ HEEFT NAMELIJK EEN SERIEUS TEKORT AAN NACHTRUST. IEDERE ANDERE HOND HEEFT 'S NACHTS DE MOGELIJKHEID OM LEKKER IN Z'N MAND TE GAAN LIGGEN PITTEN, MAAR RALF BESLIST NIET. Z'N BAASJE LEE HEEFT NAMELIJK NOGAL LAST VAN SLAAPWANDELEN....

Dit is helemaal geen slechte gewoonte, zolang je maar binnen blijft. Lee heeft echter de gewoonte om naar buiten te gaan en dwars door het verkeer, langs nachtclubs, door het riool en over waslijnen te gaan wandelen. Ralf moet er dan weer voor zorgen dat Lee veilig terug in bed ligt voordat hij wakker wordt.

AMIGA

Het spel begint met een aantal titelschermen, met de mogelijkheid om een aantal opties in te stellen, waaronder het aantal kansen dat Ralf krijgt voor dat het spel afgelopen is. Hier heeft u ook de mogelijkheid voor een trainingslevel.
In dit trainingslevel wordt u heel snel duidelijk hoe het spel gespeeld moet worden en wat voor valstrikken u kunt tegenkomen.

Overal staan pijlen die aangeven welke kant u op moet om bij de slaapkamer van Lee te komen. Bij deze pijlen staan ook handige opmerkingen die u helpen om bepaalde hindernissen te overwinnen.

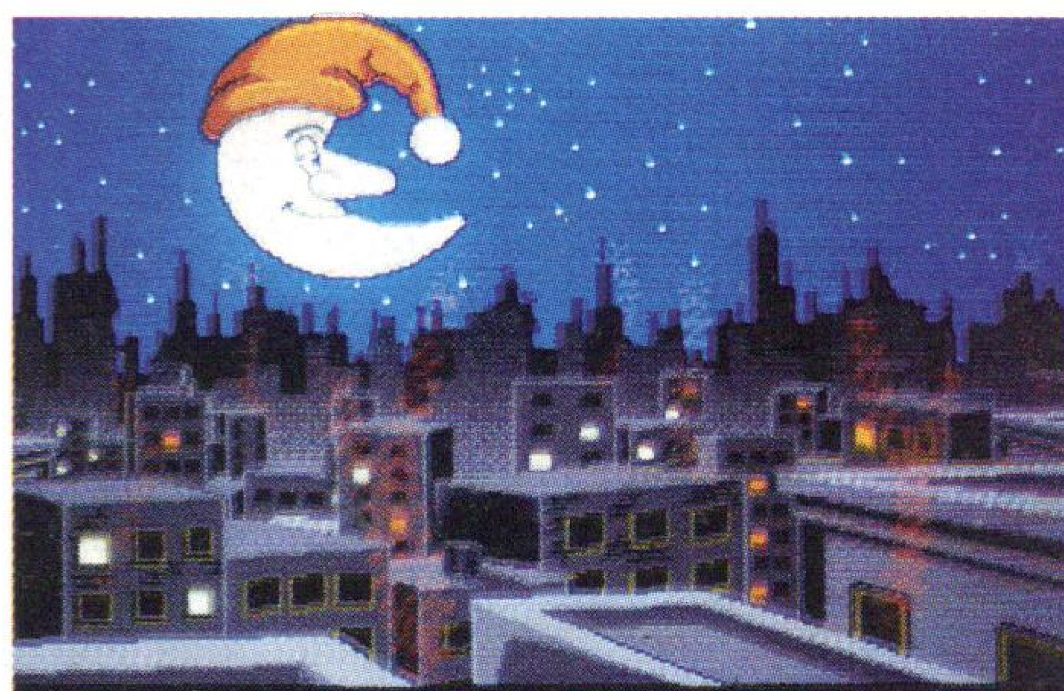
Door Lee onder z'n kont te schoppen lukt het Ralf aardig om de slaapkop naar huis te leiden. Alleen moet u oppassen voor water, boze buren, auto's, en dergelijke, want als Lee erg schrikt kan hij er wakker van worden.

AMIGA



Vaak zijn software fabrikanten goed, of soms heel goed, in het maken van een leuk spel. Bij een spel hoort dan ook een handleiding en dat is dan weer net even teveel gevraagd voor een aantal fabrikanten. Zo ook bij *Sleepwalker.* Zit er in de doos toch zo maar een handleiding... Ja weer zo'n super gecombineerd boekje waarin vier keer hetzelfde staat. Een keer in het Engels, Frans, Duits en Italiaans. Als de fabrikant een handleiding in vier talen drukt, zou men dit op kunnen vatten als een service voor de gebruiker, maar als hij het dan ook nog voor de PC, de Amiga en de ST combineert, dan wordt het toch wel vervelend. Als er dan ook nog hier en daar wat aan hapert, dan krijg ik zin om de schijf door de koffiemolen te halen!!!
Nu denkt u als lezer misschien: "Die gozer heeft altijd wel wat met die handleidingen", maar deze keer kreeg ik van de hoofdredakteur te horen dat ook hij het spel met geen mogelijkheid aan de praat kreeg op zijn PC. In de handleiding wordt namelijk keurig uitgelegd wat de bedoeling van het spel is, hoe u het moet spelen, hoe bonuspunten kunnen worden verdiend, et cetera. Wat de heren van Ocean echter vergeten zijn is: Hoe start je dit spel...
Wel, heel simpel: Installeer het op de harddisk en type: SLEEP. En nu? (Blader, blader...) De handleiding laat ons hier in de steek, maar na een

AMIGA



halfuurtje moeilijk doen zijn we er achter: tweemaal <RETURN> en jawel, het spel begint.
Buiten deze fout staat er nog een blunder in. Over dit optiescherm staat vermeld dat men in de Amiga en Atari ST versie op de spatiebalk moet drukken om er in te komen en in de PC versie op <RETURN>. Dit is dus niet waar, bij de PC moet men ook op de spatiebalk drukken. Typisch zo'n combi-handleiding-blunder.

Na een lekker stukje kraken, zal ik toch ook nog wel wat positiefs schrijven over *Sleepwalker*. Het spel is tenslotte zeer origineel van opzet. Het idee om een slaapwandelend jongetje terug in z'n bed te trappen is niet helemaal goedgekeurd door de kinderbescherming, maar ach, het is tenslotte een cartoon, en dan mag alles.
Grafisch ziet het spel er overigens goed uit, vooral de kleine animaties als Ralf ruzie heeft met een uitsmijter zijn erg leuk. Alleen het aantal geluidskaarten dat men ondersteunt had van mij wel iets hoger mogen liggen.
Geinig spel, maar niet iets om over naar huis te schrijven.

Erik van Wijk

PRODUKTINFO



Fabrikant: Ocean
Amiga: ƒ 89,00 / BEF 1739
Atari ST : ƒ n89,00 / BEF 1739
MS-DOS: ƒ 119,00/ BEF 2299
Beeld: VGA
Geluid: AdLib, SoundBlaster
Min. config.: 286 12Mhz +, 575K RAM, Harddisk (3,8Mb), joystick optioneel
Beveiliging: geen

PRODUKTINFO

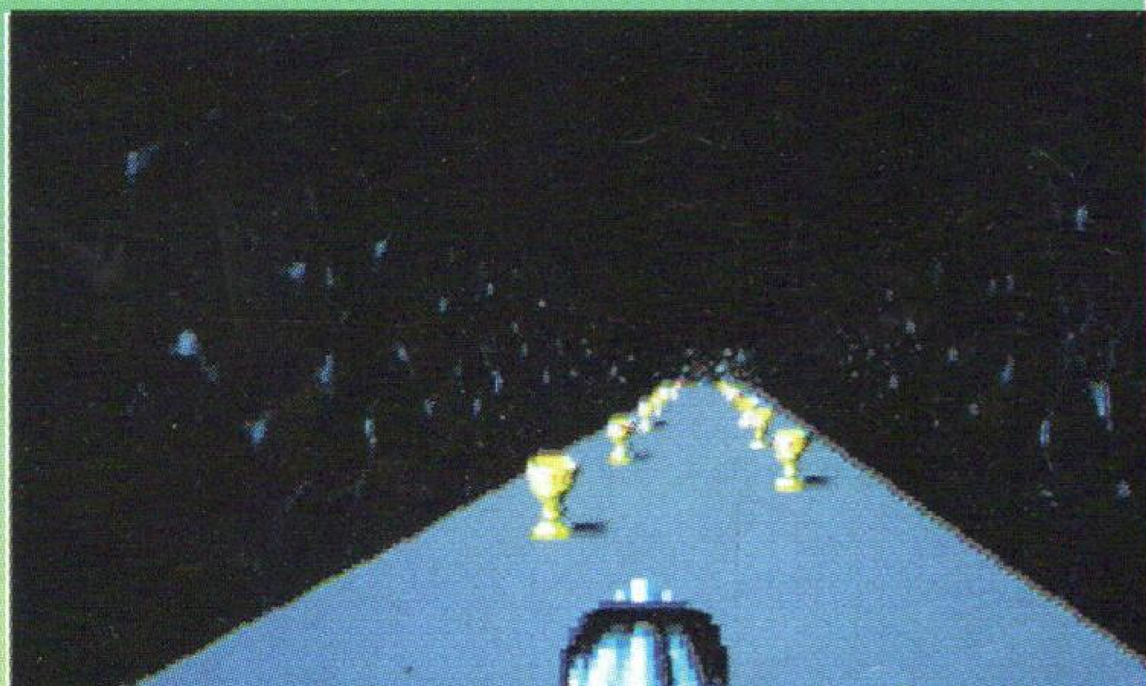
Fabrikant: ID Software
MS-DOS: ƒ / BEF
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, 386, 16Mhz, harddisk (joystick of muis aanbevolen)
Beveiliging: handleiding

IBM

MS-DOS



MS-DOS



Eerlijk gezegd valt *Spear* fors tegen. Het spel beschikt uiteraard over de fantastische graphics en de mooie digitale geluiden (en spraak) die ook in *Wolfenstein* gebruikt werden. Ook in *Spear* zijn er legio geheime gangen waar Blazkowicz nieuwe munitie en voedsel bijeen kan zoeken. Maar dan houdt het wel een beetje op.
Er bestaan slechts minieme verschillen met de eerste versie. Zo zijn er wat nieuwe tegenstanders en is er een soort gezinsverpakking munitie te vinden. Verder blijft het spel hetzelfde. Door gangen heendraven en Duitsers overhoop schieten. Op zich is daar niets mis mee, ware het niet dat *Spear* slechts uit één spel bestaat met 9 levels. De prijs is gewoon veel te hoog. Ja wacht eens even, hoor ik u zeggen, je krijgt nu wel een doos en handleiding. Dat klopt, de handleiding is echter na een kleine 15 pagina's uitgelezen en om zoveel geld uit te geven voor een doos?

Onverzadigbare liefhebbers van het betere schiet- en knalwerk mogen *Spear* niet missen. Als opvolger van *Wolfenstein* voegt *Spear* echter niets toe aan het spelconcept. Belachelijk is de prijsstelling voor dit produkt. ƒ 119,00 is gewoon veel te duur voor dit al bekende spel.

Charles Matou



PSYGNOSIS:

ZOALS BELOOFD IN HET VORIGE NUMMER VAN HOOG SPEL, VOLGT HIER HET INTERVIEW MET IAN HEATHERINGTON, ÉÉN VAN DE TWEE DIRECTEUREN VAN PSYGNOSIS.

Psygnosis is een softwarehuis dat zich al vanaf haar oprichting bezighoudt met technisch hoogstaande software. Een aantal titels in deze richting zijn *Shadow of the Beast* en de klassieker *Barbarian*. Ook al vanaf het begin is een van de verwijten die men Psygnosis maakt het feit dat de spellen weliswaar technisch hoogstaand zijn, maar qua inhoud diepgang missen. Dat gold overigens niet voor alle titels, want bijvoorbeeld ook *Lemmings* is een spel uit de Psygnosis portefeuille. Daarnaast geldt Psygnosis als een marktleider op het gebied van innovatie. Veel zaken die tegenwoordig als gemeengoed worden beschouwd zijn geboren in het oude havenpakhuis in Manchester dat dienst doet als kantorencomplex voor Psygnosis. Daarnaast is Psygnosis erg sterk in het recruteren van talent, niet alleen door ze in dienst te nemen, maar ook door kleine bureautjes de kans te geven hun software op de markt te brengen. (Zelfs een ontwikkelteam uit Venlo kan hierover mee praten.)

Een van de twee mannen achter dit fenomeen is Ian Heatherington. Met hem had Hoog Spel eerder dit jaar het navolgende interview.

Na een rondleiding door het kantorencomplex was het duidelijk dat Psygnosis ervoor gekozen heeft om veel te investeren in CD-ROM. Niet alleen wordt er momenteel druk gewerkt aan de CD-ROM versie van *Dracula*, maar ook wordt er een aantal originele titels op CD-ROM ontwikkeld. De eerste vraag die we Ian stelden was dan ook:

"Wat gaat er volgens u gebeuren op het gebied van spelsoftware in de nabije toekomst?"

Volgens ons is het absoluut zeker dat CD-ROM de markt zal gaan overheersen. Naast alle voordelen op het gebied van de mogelijkheden, waar ik later nog op terug zal komen, is er gewoonweg het enorme financiële voordeel. Het bedrag per megabyte, om het zo te noemen, is eenvoudigweg onvergelijkbaar. Heb je het bij de grootste spellen op floppy over 20 megabyte voor ƒ 160,00, dus ƒ 8,00 per megabyte, bij CD-ROM heb je het over ƒ 200,00 voor 600 megabyte, dus ƒ 0,33 per megabyte. De initiële investering van zo'n ƒ 700,00 voor een CD-ROM drive valt daarbij natuurlijk in het niet.

"Is het voor een softwarehuis dan niet veel duurder om een CD-ROM te vullen? Oftewel, worden de titels die specifiek voor CD-ROM zijn gemaakt dan niet veel duurder, omdat er acteurs aan te pas komen en de ontwikkeltijd veel groter wordt?"

Zeker is er sprake van een veel hogere investering voor de softwarehuizen. Maar vergeet niet dat een CD-ROM veel moeilijker kopieerbaar is dan een floppy, dus aangenomen mag worden dat alleen al daardoor de omzet stijgt.

Daarnaast is uit onderzoek gebleken dat de huidige generatie spelsoftware voornamelijk het publiek tussen de twaalf en de zestien aanspreekt, terwijl de gehele vermaaksindustrie een veel bredere doelgroep heeft. Uit het onderzoek is gebleken dat dit te maken heeft met het kunnen identificeren met de hoofdpersoon. Vrijwel iedereen kan zich met de hoofdpersoon uit een film identificeren, maar mensen die ouder dan achttien zijn hebben het beduidend moeilijker om zich begaan te voelen met het lot van een groene bal slijm die door een oerwoud stuitert.
Helaas is het bij floppy software onmogelijk om de hoofdpersoon volledig gedigitaliseerd door het leven te laten gaan. De ruimte die daarmee gemoeid is, is veel te groot voor de beperkte capaciteit. Maar bij de CD-ROM is dat wel degelijk mogelijk.

"Wil dat zeggen dat er in de toekomst nog meer titels komen die gebaseerd zijn op films?"

Dat is in ieder geval zeker. Het is een marketing strategie van Psygnosis om ook de andere leeftijdsgroepen te interesseren voor de produkten. De enige manier om dat te realiseren is zaken produceren die deze groep aanspreekt. Uit het al eerder aangehaalde onderzoek is gebleken dat identificatie een oplossing is. Dat betekent dat de spelsoftware van de toekomst veel realistischer zal moeten worden. Dan bedoel ik met realistisch overigens niet dat de verhalen meer uit het leven gegrepen moeten zijn, maar dat het er allemaal echter uit moet zien. Dus een hoofdpersoon die een echt mens is en een wereld die er niet uitziet alsof hij uit een stripboek komt.

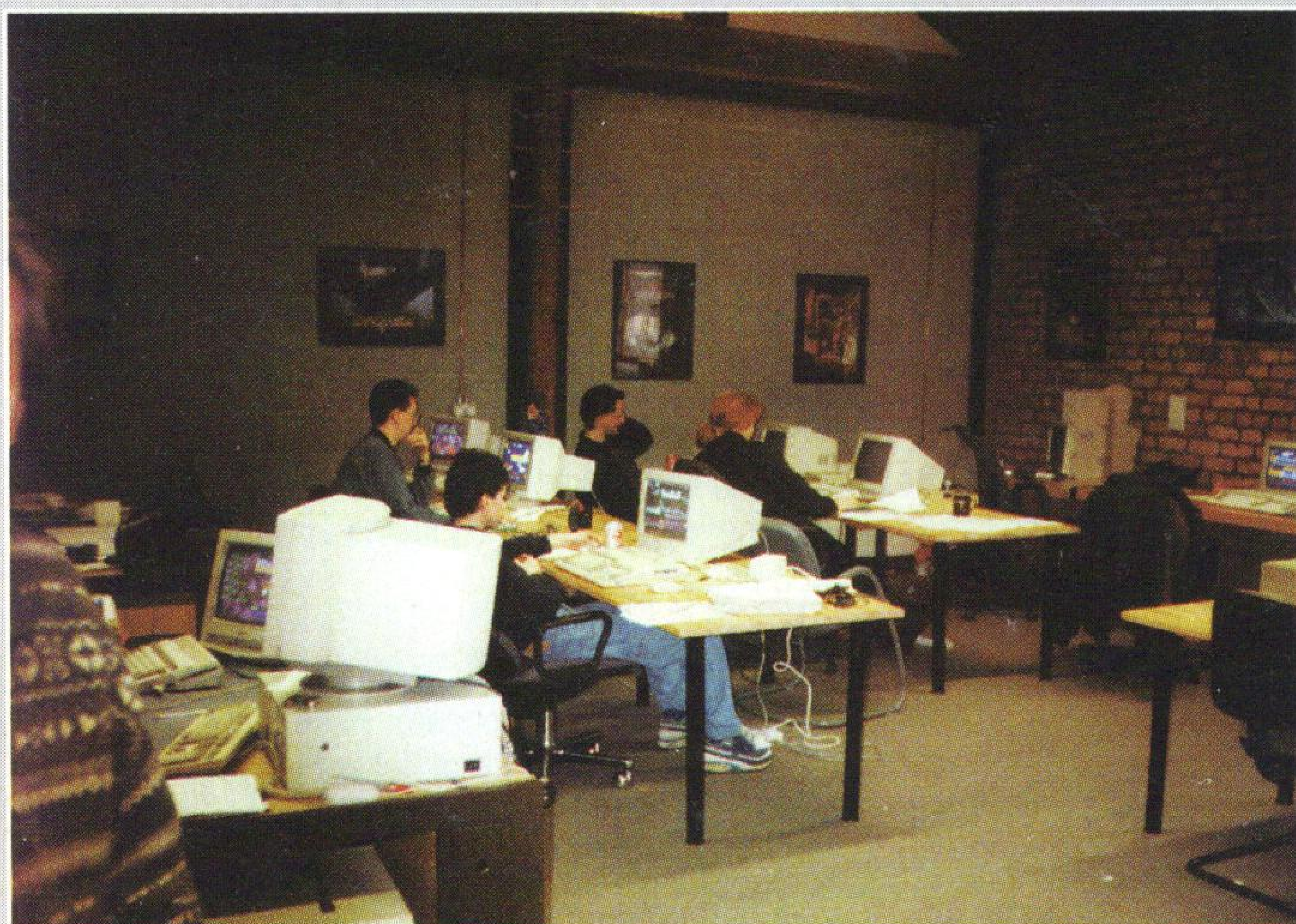
Om dat voor elkaar te krijgen zijn we al een hele tijd bezig om ons technieken eigen te maken uit de filmindustrie.

"Is er momenteel een nauwe band tussen Psygnosis en de filmindustrie?"

De spelsoftware industrie bevindt zich op het grensvlak tussen twee enorme andere industrieën. Aan de ene kant is er de consumenten elektronica en aan de andere kant de filmindustrie. In beide wordt ruim het honderdvoudige omgezet van wat er in de spelsoftware wordt omgezet. Theoretisch gezien is een van de grootste gevaren die de industrie loopt dat ze in het geheel wordt opgekocht door een van beide kampen. Een oplossing hiervoor is het zoeken van samenwerkingsverbanden met deze industrieën. Een goed voorbeeld hiervan is het ***Dracula*** *project. Psygnosis ontwerpers zijn op de set gaan kijken om te zien hoe er gewerkt werd aan de diverse zaken. In dit geval was het alleen nog maar om te kijken, maar in de toekomst zal er zeker een actievere rol voor de softwarehuizen zijn weggelegd. Op bijvoorbeeld het gebied van special-effects kan de filmindustrie dan te rade gaan bij de softwarehuizen, die op hun beurt weer gebruik kunnen maken van de cameratechnieken van de professionele cameramensen.*

"Is er zoveel verschil tussen het camerawerk van de animators van softwarehuizen en het werk van professionele cameralieden?"
Dat zal ik laten zien.

(Er wordt een videocassette in het apparaat gestoken en de openingsscène van het spel *Dracula* start.





DE TOEKOMST

Het spel is losjes gebaseerd op de film, niet zozeer qua verhaal als wel visueel. Waar het op neerkomt is dat u als hoofdpersoon van links naar rechts over het scherm loopt en ondertussen belaagd wordt door diverse monsters en over dingen heen moet springen. Als u een nieuw niveau begint, draait de camerapositie van de zijkant van het mannetje, via de achterkant naar de andere zijkant. De speler krijgt daardoor de indruk dat hij echt door een drie-dimensionale ruimte loopt en ook het mannetje maakt een veel echtere indruk.)

Ian vervolgt: Dit is een goed voorbeeld van een simpele verbetering van onze cameratechnieken. Deze techniek wordt veel gebruikt bij films, maar bij spellen kwam het tot nu toe niet voor. Naast dit soort trucs is er nog een heel scala aan spannings-opbouwers en onverwachte beeldwisselingen die reeds in onze eerste produkten zijn verwerkt.

"Het lijkt me onmogelijk dat de beelden die u heeft laten zien met de hand getekend zijn"

Daar heeft u groot gelijk in. Psygnosis heeft de beschikking over een aantal Silicon Graphics grafische werkstations. Dit zijn dezelfde stations als waarop de special-effects voor de Terminator film zijn gemaakt. Het idee is dat een artiest de voorwerpen ontwerpt als draadfiguur. Zo'n figuur geeft de computer namelijk de mogelijkheid om er van alle kanten tegen aan te kijken. Is er eenmaal zo'n draadfiguur ontworpen, dan kan de computer met een techniek die 'rendering' heet de textuur aanbrengen. Dit is inmiddels zover uitontwikkeld dat het bijvoorbeeld mogelijk is om een flat van ruiten te voorzien en er dan een helikopter langs te laten vliegen. In de ruiten is het spiegelbeeld van de helikopter te zien. Ook kunnen er verbazingwekkende zaken gedaan worden met foto's en dus met video. Er kan ingezoomd worden op een foto en deze kan op willekeurige manieren gecombineerd worden met getekende zaken. Het effect is enorm realistisch.

(Ter illustratie van dit verhaal laat Ian een tweede video zien met de eerste beelden van *Microcosm*. Dit is een spel dat zich afspeelt in het menselijk lichaam. Een figuur waar de hele wereld van afhankelijk is, is geïnjecteerd met een dodelijk virus. Maar met een speciale verkleiningsmachine worden u en uw ruimteschip in zijn lichaam gezet en u moet daar het virus onschadelijk zien te maken. Het is een zeer mooi visueel heel indrukwekkend schietspel.)

"Ik kan me niet aan de indruk onttrekken dat de technieken die u heeft laten zien niet voor dit soort spellen zijn ontworpen. Zeker de gedachte om op andere leeftijdscategorieën te mikken komt niet helemaal tot uiting in de spelvormen die u heeft laten zien."

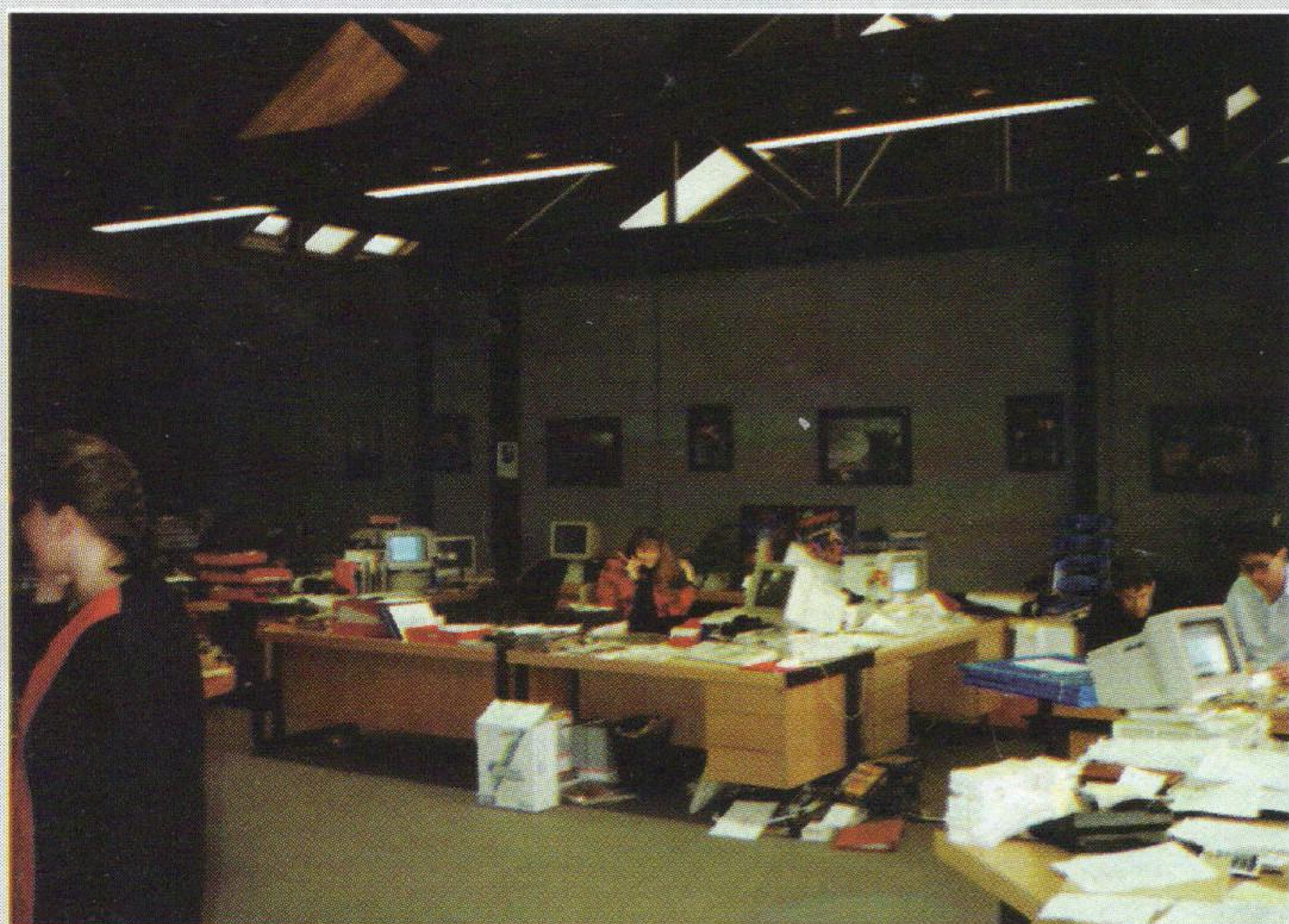
Dat klopt, we hebben daar twee redenen voor. De eerste is dat we niet op twee terreinen tegelijk ervaring op wilden doen. Psygnosis heeft een aantal van de beste schietspellen gemaakt die er op de markt zijn, al zeg ik het zelf. Door nu die ervaring te combineren met deze techniek konden we veel meer leren dan door op twee terreinen te experimenteren. Zo heeft u kunnen zien dat er tijdens het spel af en toe beelden te zien zijn van de buitenkant van het ruimteschip. In eerste instantie waren die zo'n tien seconden. Maar al gauw bleek dat dat veel te lang was. Nu zijn deze shots teruggebracht tot ongeveer drie seconden. De speler wordt er nu niet door afgeleid, maar ze versterken het spelbeeld juist.
De tweede reden om niet teveel af te wijken van de bekende spellen is de markt. Op dit moment is de belangrijkste doelgroep voor CD-ROM software de Japanse markt. De FM-Towns machine is - ondanks het feit dat deze uitsluitend in Japan wordt verkocht - de meest verkochte CD-ROM machine ter wereld. De Japanse markt is een notoire markt voor de traditionele spellen. Om onze initiële investeringen terug te verdienen is er dus in eerste instantie voor gekozen om dit type spel te produceren.

"Maar de FM-Towns heeft lang niet dezelfde capaciteiten als bijvoorbeeld de CD-TV of de CD-I of zelfs de gewone CD-ROM drive op de PC, hoe gaat u dat dan doen?"

Psygnosis heeft de strategische keus gemaakt om in eerste instantie alles op het allerhoogste niveau te ontwikkelen. Dus met 24-bits kleuren en volledig stereo soundtrack, doorvoersnelheden die zijn gebaseerd op het MPEG algoritme et cetera. Op dit moment zijn er nog geen machines op de markt die dat allemaal aankunnen. Zeker op de thuismarkt zal het ook nog wel even duren voordat dit een reële standaard is. Maar het voordeel van deze manier van werken is dat het in iedere geval elk platform (oftewel systeem, Red.) maximaal kan benutten. Een van de projecten die we nu aan het ontwikkelen zijn, is dan ook het uitzoeken hoe we de software over kunnen zetten naar de verschillende platforms. Op die manier zijn we voorbereid op alle ontwikkelingen die plaats gaan vinden.

Tot slot van het gesprek laat Ian de laatste video zien, deze bevat materiaal dat ontworpen is om indruk te maken in Hollywood. Het eerste fragment is het starship Enterprise, het ruimteschip uit Startrek. Dit schip was in de oorspronkelijke serie en films een echt model. Psygnosis heeft het nagemaakt op de computer. Nog nooit heeft de Enterprise er zo realistisch uitgezien, veel gedetailleerder en veel beter afgewerkt. Het tweede fragment zou de intro kunnen zijn van de tweede Bladerunner film. Een klein ruimteschip dat over een futuristische stad vliegt. Ook dit is een zeer spectaculair voorbeeld van wat met deze technieken allemaal bereikt kan worden.

Uit alles blijkt dat Psygnosis ervan overtuigd is dat de toekomst in de CD-ROM ligt. Alle investeringen zijn in die richting en de hele marketing-strategie is er op gebaseerd. Eerlijk gezegd kan ik alleen maar hopen dat ze gelijk krijgen. De voorbeelden die ons getoond werden toen we bij ze te gast waren, waren meer dan indrukwekkend. Het enige onzekere puntje is natuurlijk de vorm die ze voor de spellen gaan kiezen. Want al is een schietspel nog zo mooi, het blijft een schietspel. Maar na het gesprek met Ian hebben wij in ieder geval alle vertrouwen dat de spelsoftware industrie zo langzamerhand haar vizier steeds meer gaat richten op de oudere speler. En dat er dus binnenkort sprake zal zijn van een nieuw type spel, dat in niets onder zal doen bij de titels die we nu alleen nog maar in de videotheek kunnen halen.

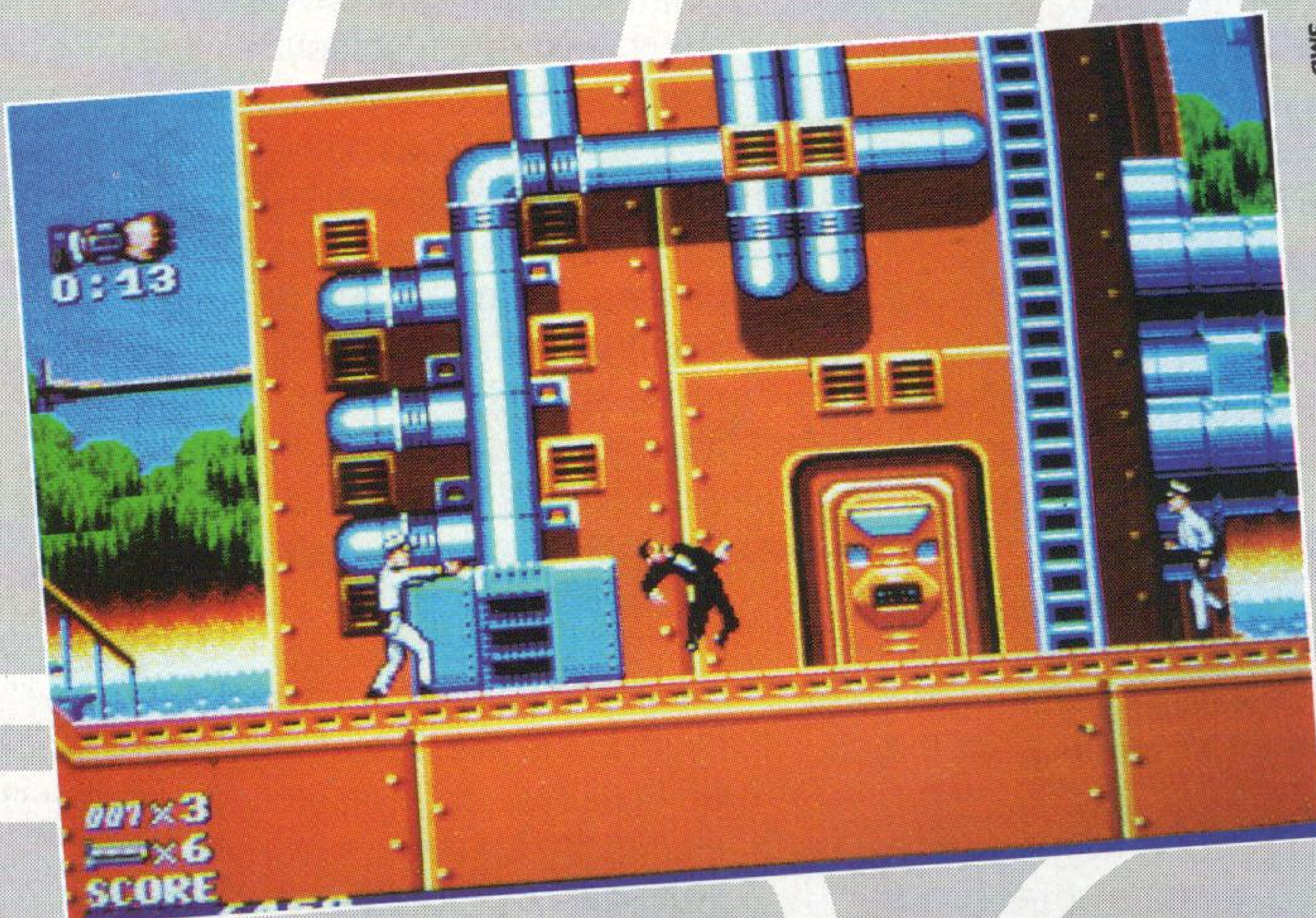




JAMES BOND THE DUEL

PROFESSOR GREYPIN, DE GROOTSTE VIJAND VAN JAMES BOND HEEFT PROFESSOR MICHAEL JONES EN ZIJN OOGVERBLINDEND MOOIE DOCHTER SUSAN ONTVOERD. HIJ HOOPT HIERDOOR EEN MACHTSMIDDEL IN HANDEN TE HEBBEN OM ZIJN SNODE PLANNEN TEN UITVOER TE KUNNEN BRENGEN.
BOND WORDT NAAR EEN CARAIBISCH EILAND GESTUURD OM DE GIJZELAARS TE BEVRIJDEN EN TE VOORKOMEN DAT GREYPIN'S OPZET SLAAGT.

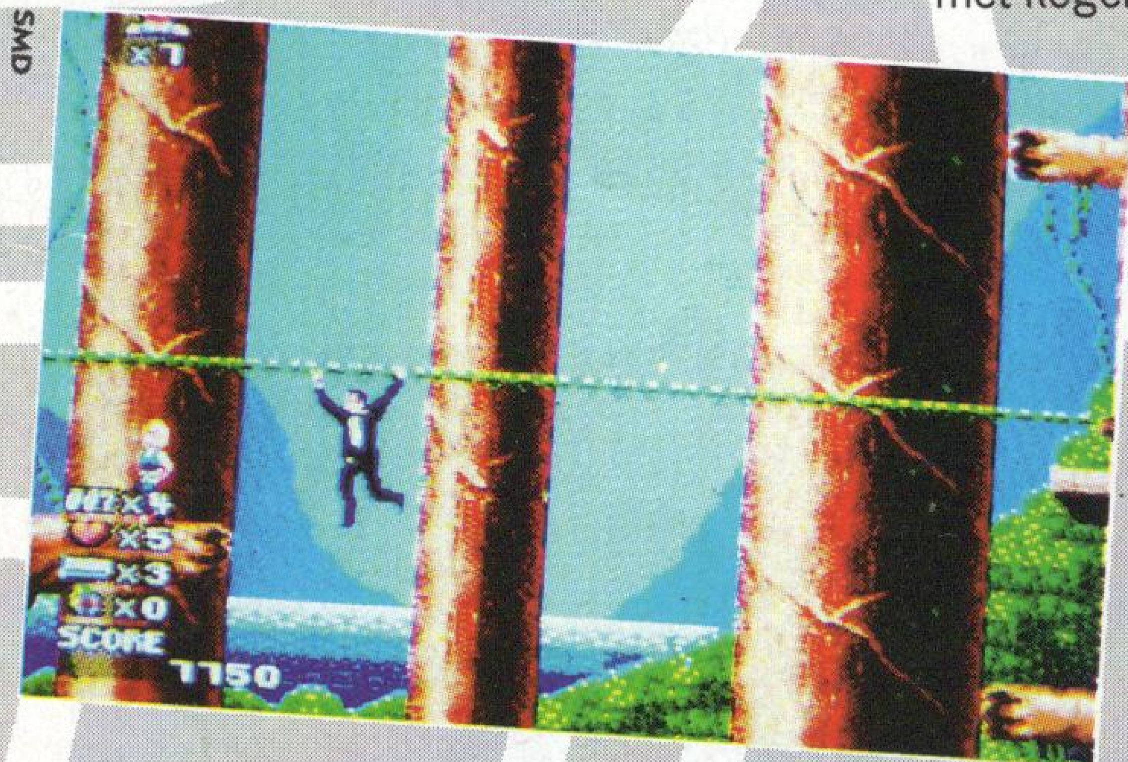
SMD



LAATSTE KANS

Greypin heeft het plan opgevat de gehele wereld te onderwerpen. Daar hij al decennia lang de grootste wapenhandelaar ter wereld is, heeft hij een vermogen vergaard. Van dit geld heeft hij als nieuw hoofdkwartier een kunstmatig eiland gebouwd in het Caraïbisch gebied. Hij is van plan om vanaf dat eiland een shuttle te lanceren met aan boord een superkrachtige laser.

SMD



Eenmaal in een baan om de Aarde gekomen is de shuttle in staat om elk willekeurig doel op Aarde op te blazen wanneer Greypin dat maar wil.

De verschillende wereldleiders hebben inmiddels koortsachtig overleg gevoerd en elk land heeft zijn top-spion beschikbaar gesteld om Greypin uit te schakelen. Helaas waren al die spionnen van een goedkoop buitenlands merk duidelijk niet uit hetzelfde hout gesneden als James Bond; ze zijn allen gedood. Vandaar dat het lot van de wereld nu rust in de handen van James Bond himself.

U speelt de rol van James Bond en u moet proberen Greypin te slim af te zijn. Onderweg zult u ook te maken krijgen met een aantal bekende tegenstanders van 007, zoals Jaws, Bones en Oddjob.

VIER LEVELS

Het spel beslaat vier verschillende werelden. In elk van deze werelden wordt Bond op de huid gezeten door tot de tanden gewapende agenten van Greypin en moet een vastgesteld aantal dames worden bevrijd. De meeste gedode tegenstanders laten een magazijn met kogels vallen welke opgeraapt

SMS



kunnen worden. Doe dit echter wel snel genoeg, want na korte tijd exploderen de kogels. Bovendien kan men soms een koffertje vinden met wat speciale wapens als handgranaten of raketten. James begint zijn tocht wanneer hij op een schip wordt gedropt. Het schip bestaat uit verschillende niveaus die via ladders kunnen worden bereikt. Na het bevrijden van voldoende gevangenen moet een bom worden geplaatst en heeft Bond nog korte tijd om van het schip af te komen. Hierna loopt 007 door een bos en moet hij de ingang van een onderaards hoofdkwartier vinden. Eenmaal hierin aangekomen, moet men zich via

SMD



een uitgebreid stelsel van tunnels een uitweg banen naar het volgende niveau, een krater met door lavastromen doorsneden gangen. Het vierde level speelt zich af in het laboratorium van Greypin, wederom een uitgebreid stelsel met gangen. Heeft Bond ook deze aanslag op zijn gezondheid overleefd, dan volgt de uiteindelijke confrontatie met niemand minder dan Jaws.

De graphics in dit spel zijn kleurrijk, de animatie redelijk
Zeer vreemd vond ik het dat Domark niet - net als bij hun andere James Bond spellen voor microcomputers, zoals bijvoorbeeld het in Hoog Spel 6 gerecenseerde *Licence to kill* - wat afwisseling in het spel heeft gestopt.
Geen woeste achtervolgingen in snelle auto's, geen speedboatraces waarvan u de nekharen rechtovereind gaan staan. Niets van dat alles, doch uitsluitend een links-rechts scrollend platform annex schietspel. Jammer, gemiste kans.

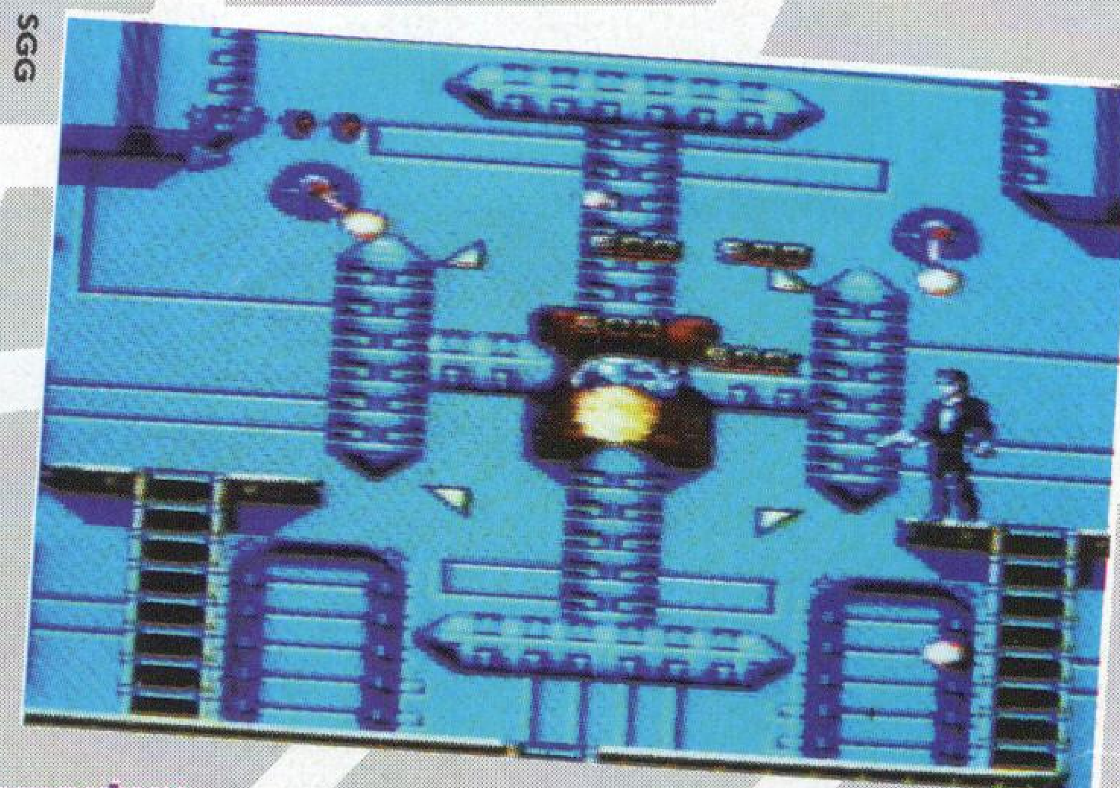
De moeilijkheidsgraad van *James Bond: The Duel* ligt frustrerend hoog. Dit komt niet alleen doordat de besturing hier en daar niet lekker loopt. Het duurt simpelweg in spannende situaties te lang voordat Bond bijvoorbeeld hurkt, zodat hij inmiddels een vlotreffer van een tegenstander heeft geïncasseerd.

Dat de programmeurs echter wel degelijk hebben nagedacht over het spel is te zien aan het feit dat er toch ook wel een aardige vondst is terug te vinden.
Op bepaalde plaatsen kan James Bond namelijk in een portiek of een andere schuilplaats dekking zoeken totdat de bewaker voorbij gelopen is.

Kortom, alleen voor de echte doorzetters onder ons.

Henk Mening

SGG



PRODUKTINFO

Fabrikant: Domark
Sega Master Systeem: ƒ 115,00/ BEF 1995
Sega Mega Drive: ƒ 139,00/ BEF 2395
Sega Game Gear: ƒ n.n.b. / BEF n.n.b.

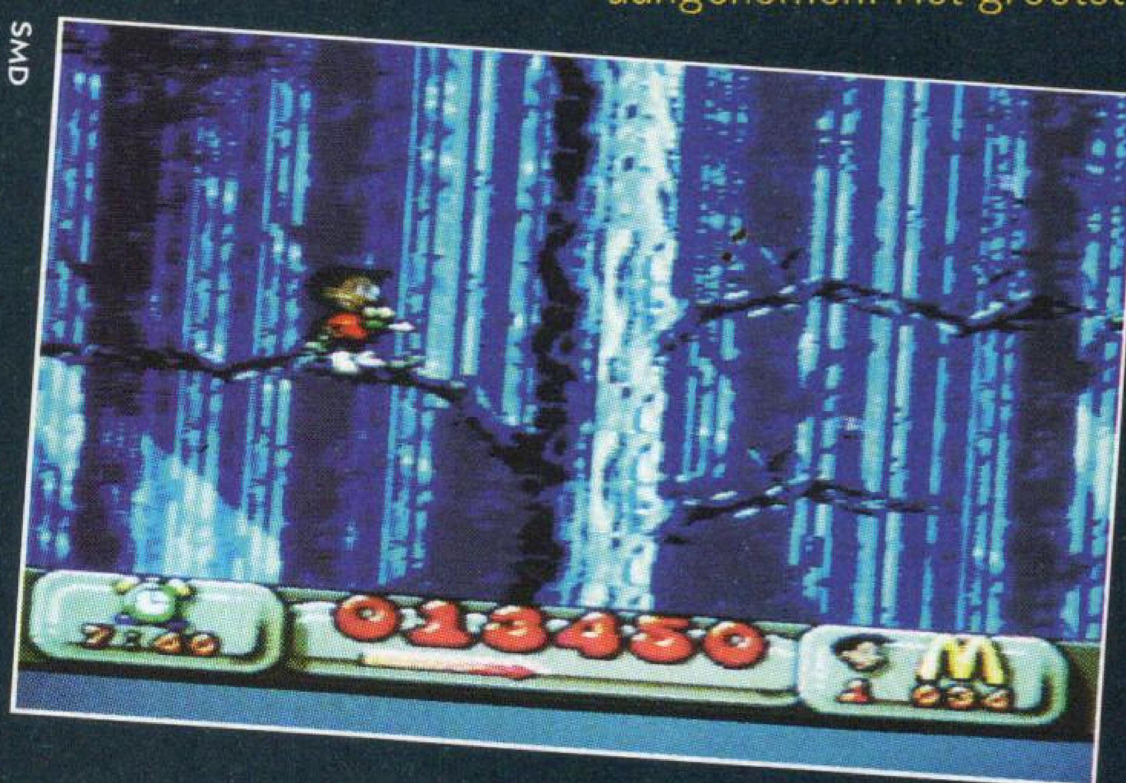


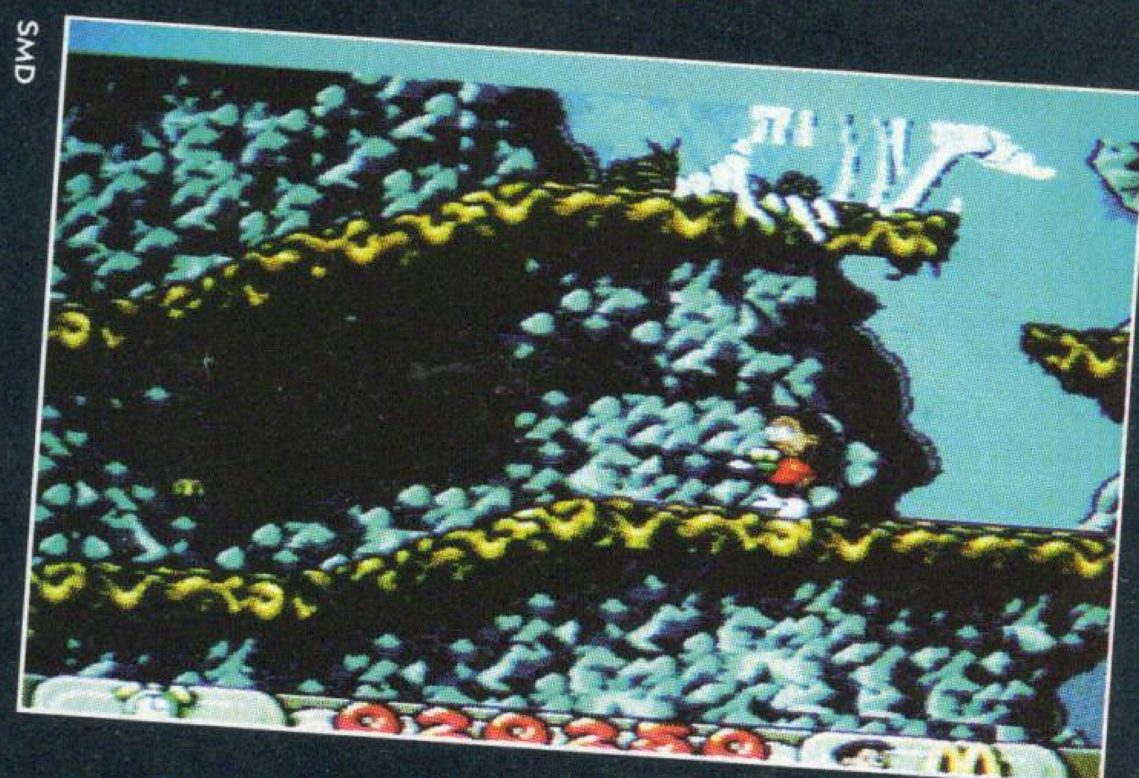
MICK & MACK as the GLOBAL GLADIATORS

MICK & MACK ZIJN GEEN ONBEKENDEN MEER VOOR DE DOORGEWINTERDE SPELLENSPELERS ONDER ONS. DE KINDEREN MAAKTEN VOOR HET EERST HUN OPWACHTING IN HET EERDER GERECENSEERDE SPEL *MCDONALDS LAND* (ZIE HOOG SPEL 14).



SMD


SMD


SMD

STRIPHELDEN

De MC Kids - zoals de twee junkfood junkies ook wel worden genoemd - hebben twee grote idolen, namelijk de *Global Gladiators*. Mick en Mack bespreken onder het genot van een hamburger dat ze best in de schoenen van hun striphelden zouden willen staan om in die gedaante hun steentje bij te dragen aan het creëren van een schoner milieu.
Ronald McDonald hoort de kinderen hierover fantaseren en besluit ze een handje te helpen. In een mum van tijd zijn *Mick & Mack* omgetoverd in de *Global Gladiators*. Ze worden vervolgens naar het smerigste deel van de Aarde geteleporteerd en ze kunnen hun hart ophalen.

De speler begint met het kiezen voor het besturen van Mick of Mack en de gewenste moeilijkheidsgraad. De keuze voor Mick of Mack maakt overigens geen wezenlijk verschil voor het verloop van het spel. Het enige verschil is dat Mick blank is en Mack gekleurd.


SMD

VUILIGHEID

De wereld waarin Mick (of Mack) is terecht gekomen wordt bevolkt door monsters die de held proberen dwars te zitten. Het soort monster en hun strijdwijze zijn per level verschillend. Ter verdediging bent u bewapend met een geweer waarmee u zo mogelijk nog goordere vuiligheid op de monsters afvuurt. Het gele goedje is in elk geval dermate agressief dat de monsters uit elkaar spatten wanneer ze erdoor geraakt worden.

Behalve het uitschakelen van de tegenstanders moeten binnen een bepaalde tijd voldoende McDonald logo's worden verzameld om toegang te krijgen tot het volgende level. Heeft u er voldoende opgeraapt dan verschijnt Ronald aan het einde van het level met een finishvlag en kunt u hem passeren. Is de oogst nog te laag dan wordt u onbarmhartig teruggestuurd. Heeft u minimaal tien McDonald logo's meer verzameld dan nodig was, dan krijgt u de gelegenheid een bonuslevel te spelen waarin een extra leven te verdienen is.

Onderweg kan men diverse extra's vinden in de vorm van nieuwe energie, een extra leven en extra tijd. Uiteraard liggen deze doorgaans op moeilijk bereikbare plaatsen. Soms zelfs op plaatsen die op het eerste gezicht volslagen onbereikbaar schijnen. Meestal per ongeluk komt u er echter al snel achter dat de velden onzichtbare platformpjes bevatten die u naar de begeerde objecten voeren.

WERELDEN

De eerste wereld is 'Slime World' welke wordt bevolkt door groene, slijmerige monsters en grote machines die slijm uitspugen en daarmee het milieu vervuilen. De tweede wereld wordt gevormd door 'Mystical Forest'. Dit is een bos dat bedreigd wordt door vraatzuchtige bevers. Schakel deze knaagdieren uit om te voorkomen dat ze alle bomen in het woud vellen voor het bouwen van dammen.
De derde wereld heeft de stad "Toxi-Town" als achtergrond. In deze stad heeft de luchtverontreiniging schrikbarende proporties aangenomen. Het grootste probleem dat u hier als speler zult hebben is het vinden van de uitgang aangezien er zeer veel doodlopende paden zijn. De vierde en laatste wereld is de 'Arctic World'. Hier op de Noordpool is het behalve bitter koud ook nog eens spekglad. Voorwaar geen eenvoudige opgaven om lang genoeg op de been te blijven om het grote ijsmonster aan het einde van deze wereld te ontmoeten voor het beslissende gevecht.

BONUSLEVEL

Het bonuslevel heeft uiteraard weer alles te maken met milieuvriendelijk gedrag. U staat voor drie vuilcontainers waarin het afval dat omlaag komt vallen gescheiden moet worden. Vang het afval (glaswerk, blikjes en kranten) op en deponeer dit in de juiste afvalbak. Het bonuslevel komt ten einde wanneer vuil stil komt te liggen op de grond. Of, minstens zo vervelend, wanneer u in uw enthousiasme probeert een aambeeld op te vangen. Slaagt u erin om voldoende voorwerpen in de juiste afvalcontainers te deponeren dan kunt u een extra leven verdienen.
Dit bonuslevel kan overigens ook apart worden geoefend door hiervoor in het optiescherm te kiezen.


SMD

De grafische kwaliteiten van dit spel zijn uitstekend. Ook de muziek en de geluidseffecten, waaronder verschillende gedigitaliseerde kreten, zijn prima. Het spel lijdt echter aan dezelfde kwaal als veel andere spellen voor de Sega Mega Drive; het is te makkelijk voor geoefende spelers. Alleen op de hoogste moeilijkheidsgraad kan het die spelers voldoende weerwerk bieden. (Ik heb overigens ook een vroege versie van hetzelfde spel voor het Master Systeem mogen spelen en het viel daarbij op dat de moeilijkheidsgraad daarvan een stuk hoger ligt.)

Een leuke vondst in het spel vond ik dat het wapen dat u gebruikt een duidelijke terugslag geeft. De held kan daardoor niet op een plaats blijven staan en blijven schieten. Het is echt oppassen geblazen dat u door het afvuren van een salvo niet ruggelings de afgrond instort.

***Mick & Mack as the Global Gladiators* is een prima spel, maar geoefende spelers zou ik op het hart willen drukken het inderdaad uitsluitend op de hoogste moeilijkheidsgraad te spelen om te voorkomen dat het al tijdens de eerste zitting wordt uitgespeeld.**

Helen Balens



PRODUKTINFO

Fabrikant: Virgin Games
Sega Master Systeem: ƒ115,00 / BEF 115,00
Sega Mega Drive: ƒ155,00 / BEF 2695
Sega Game Gear: ƒ 95,00 / BEF 1595



X-MEN

DE SUPERHELDEN UIT DE STRIPWERELD ZIJN WEER HELEMAAL TERUG VAN WEGGEWEEST. IN HOOG SPEL 16 RECENSEERDEN WE AL *SPIDERMAN AND THE X-MEN* VOOR DE SUPER NES. DIT SPEL WORDT OP DE HIELEN GEVOLGD DOOR EEN NIEUW SPEL VOOR DE SEGA MEGA DRIVE, SIMPELWEG GETITELD *X-MEN*. IN DEZE GEDIGITALISEERDE VERSIE VAN MARVEL COMICS' SUPERHELDEN LAAT SPIDERMAN DITMAAL VERSTEK GAAN. DE *X-MEN* GAMBIT, NIGHTCRAWLER, WOLVERINE EN CYCLOPS ZULLEN HET ALLEEN MOETEN KLAREN IN DIT PLATFORM-KNOKSPEL VOOR EEN OF TWEE SPELERS.

HET VERHAAL

In de toekomst bestaan er behalve de mensheid zowel goede als slechte mutanten. De goeden wonen op de Aarde terwijl de slechterikken onder leiding van Magneto andere planeten bevolken. Magneto is ervan overtuigd dat de enige overlevingskans voor alle mutanten is gelegen in de totale heerschappij over het heelal. Hij is al een behoorlijk eind gevorderd met zijn strategie en planeet na planeet is in zijn handen gevallen.
De Aardbewoners zijn hiervan uiteraard ook op de hoogte en langzamerhand beginnen ze alle mutanten te wantrouwen, ook die waarmee ze al zolang vreedzaam samenleven.

De belangrijkste mutant op Aarde is Dr. Xavier, geestelijk vader en leider van de *X-Men*. Dankzij zijn telepatische gaven heeft Dr. Xavier de opkomende hysterie natuurlijk voorzien. Hij acht het zijn levensdoel om de mensheid ervan te overtuigen dat zijn *X-Men* uitsluitend goede bedoelingen hebben. Sterker nog, wanneer de buitenaardse mutanten hun aanval op de Aarde openen zullen de *X-Men* de enigen zijn die de vijand het hoofd kunnen bieden.
De *X-Men* worden namelijk in het geheim getraind om hun speciale gaven optimaal te kunnen gebruiken zodra dat nodig is. Onder het mom van een opleidingsschool voor getalenteerde jonge krijgers worden de *X-Men* klaargestoomd voor hun taak. Hun opleiding vindt plaats in door een megacomputer gegenereerde 'danger rooms'. Deze 'danger rooms' bestaan uit hologrammen en simulaties van de meest uiteenlopende gevechtssituaties.

Magneto heeft nu een uiterst doortrapte manier bedacht om de *X-Men* uit te schakelen. Hij wil de computerwereld waarin ze leven zo gevaarlijk maken dat ze geen enkele overlevingskans meer hebben. Hiervoor heeft Magneto een krachtig computervirus ontwikkeld. Het intro van het spel toont de meesterbandiet die het virus via een satellietzender naar de Aarde straalt.

Het is aan u om de *X-Men* te laten overleven en tenslotte te laten zegevieren in de ultieme strijd op Asteroïde M.

DE HELDEN

Gambit, in het dagelijkse leven Remy Lebeau geheten, is in staat om een onbekende vorm van energie te bundelen en af te vuren. De energiestoot explodeert wanneer het doel getroffen wordt. De tweede krijger, Kurt Wagner, gaat tegenwoordig door het leven als Nightcrawler. Zijn speciale gave is dat hij zichzelf via een onbekende dimensie kan teleporteren naar een andere plaats.
Wolverine, alias Logan, beschikt over de gave om schade aan zijn lichaamsweefsel bijzonder snel te laten genezen. Oorspronkelijk was hij het produkt van een experiment van de Canadese geheime dienst. Wolverine kan worden uitgerust met vlijmscherpe stalen klauwen waarmee hij zijn vijanden uiteen kan rijten.
Het laatste lid van de *X-Men* is Cyclops (Scott Summers). Hij beschikt over de gave om een verlammende straling die hij uit zijn ogen op zijn vijanden kan afvuren.



FINAL

HET SPEL

Het spel begint in de megacomputer. De speler selecteert een van de vier helden en gaat op zoek naar de entree tot de eerste 'danger room' en de actie kan beginnen. Elke held heeft twee afzonderlijke energiebalken, een voor zijn menselijke energie en een voor zijn speciale talenten als mutant. De normale energie neemt af wanneer de held door een tegenstander wordt getroffen, de speciale energie vermindert door het inroepen van de speciale gave van de superheld. Beide energiebalken kunnen worden aangevuld door het vinden van power-ups.

De 'danger rooms' bestaan in wezen uit platformen die bevolkt worden door verschillende tegenstanders, aangepast aan de omgeving. Het is tijdens het spel de bedoeling om de juiste man op de juiste plek in te zetten. Hierbij is het niet zo dat elke wereld het beste kan worden overwonnen door een bepaald karakter. Binnen elke wereld is het namelijk nodig om regelmatig over te schakelen van de ene naar de andere held.

HULPTROEPEN

Tijdens het spel kan de superheld bovendien de hulp inroepen van vier verschillende medestanders. Rogue beschikt over superkrachten en hij kan de kracht en herinnering van anderen absorberen. Als hij te hulp wordt geroepen mept hij de tegenstander buiten westen. Archangel is uitgerust met speciale vleugels die scheermessen kunnen afschieten. Nadat hij is opgeroepen voert hij drie duikvluchten uit op de vijand terwijl hij salvo's messen afschiet. Iceman's specialiteit is het bevriezen van de bodem door een ijskoude adem uit te blazen. Het ijs kan dienst doen om onoverbrugbare kloven te kunnen passeren.
Storm beheerst de oerelementen en kan daardoor orkanen, bliksem, regen of sneeuw veroorzaken. Jean Grey tenslotte kan niet door de speler worden opgeroepen. Zij verschijnt automatisch wanneer men in een afgrond stort. Jean Grey wendt haar telekinetische krachten dan aan om de held weer in het spel te brengen.

X-Men is geen al te eenvoudig knok-spel. Klein minpuntje vond ik de eerste wereld. Het is hierin namelijk zo nu en dan uiterst moeilijk te zien waar een platform ophoudt en verandert in een ravijn. Maar gelukkig went dit snel zodat het bereiken van het volgende level geen onoverkomelijke moeilijkheden zal opleveren.

Ondanks de drie moeilijkheidsgraden zal het wel wat tijd kosten om de zes verschillende werelden door te worstelen. Het spel wordt echter een stuk simpeler door het met twee spelers te spelen.

Steven Groot



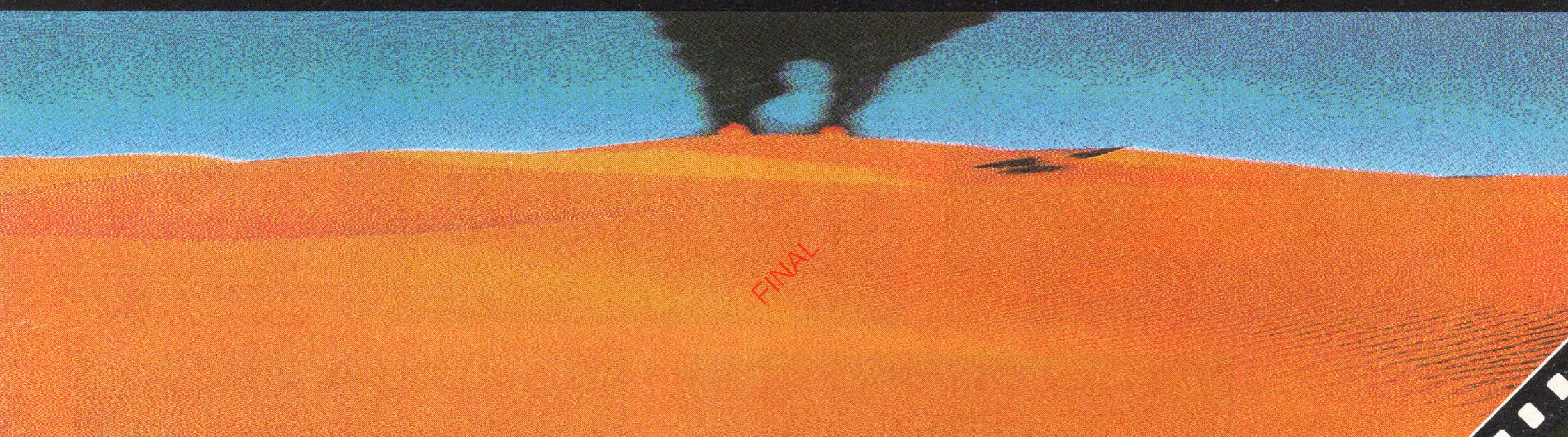
PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Sega Mega Drive:
***f* n.n.b. / BEF n.n.b.**



DUNE II™

BATTLE FOR ARRAKIS



WIE DE SPIJS BEHEERST..... REGEERT HET UNIVERSUM

De planeet Arrakis, beter bekend als Dune - planeet van oneindig zand en producent van de **spijs.** De spijs regeert het koninkrijk, immers zonder spijs zijn reizen sneller dan het licht niet mogelijk. En wie Dune heeft, beheerst de spijs. De Keizer heeft een uitdaging neergelegd: *Het Huis dat de meeste spijs produceert krijgt Dune. Grenzen zijn er niet..... spelregels evenmin.* Gigantische legers arriveren op Dune. Drie Huizen strijden om de macht - de edele Atreides, verraderlijke Ordos en de boosaardige Harkonen.....

SLECHTS ÉÉN HUIS KAN ZEGEVIEREN. UW STRIJD OM ARRAKIS BEGINT NU......

DUNE II - DE STRIJD OM ARRAKIS is een op strategie gebaseerde simulatie van beheersing van natuurlijke rijkdommen en bevat meer dan **één** Megabyte gedigitaliseerde geluidseffecten en spraak. **DUNE II** is ontwikkeld door *Westwood Studios*, het team achter *Eye of the Beholder I* en *II* plus *Fables & Fiends: The Legend of Kyrandia*.

Een **WESTWOOD** produktie voor **VIRGIN GAMES**

Producer: *Brett W. Sperry*. Regie: *Aaron E. Powell, Lyle J.Hall*. Design: *Aaron E. Powell, Joe Bostic*. Geprogrammeerd door *Joe Bostic, Scott K. Bowen*. Tekst: *Donna J. Bundy, Rick Gush*. Graphics en animatie: *Aaron E. Powell, Ren Olsen, Judith Peterson, Eric Shults, Elie Arabian*. Muziek en geluid: *Frank Klepacki, Dwight Okahara*. **Voor Virgin Games UK:** Regie: *Dan Marchant*. Kwaliteitscontrole: *Jon Martin, Darren Lloyd, Ken Jordan, Richard Hewison, Paul Coppins*. Opmaak handleiding: *Definition*. Vertalingen: *Poly Lang*. Verpakking: *Mick Lowe Design*. Artwork coördinatie: *Matt Walker*. Fabricage coördinatie: *Rosemarie Dalton*. Executive Producer: *Andrew Wright*.

DUNE II is leverbaar voor MS-DOS (3,5" HD). Minimale configuratie: 286 12 Mhz, 640 Kb RAM, VGA, harddisk. DUNE II ondersteunt EMS geheugen, SoundBlaster (PRO), AdLib Gold, muis en toetsenbord en kan zowel onder DOS als Windows geïnstalleerd worden.

DUNE II wordt gedistribueerd door **HomeSoft, Küppersweg 61-65 2031 EB Haarlem Tel: 023-311 241 Fax: 023-318 488** Bel voor de dichtstbijzijnde geautoriseerde **HomeSoft** dealer.

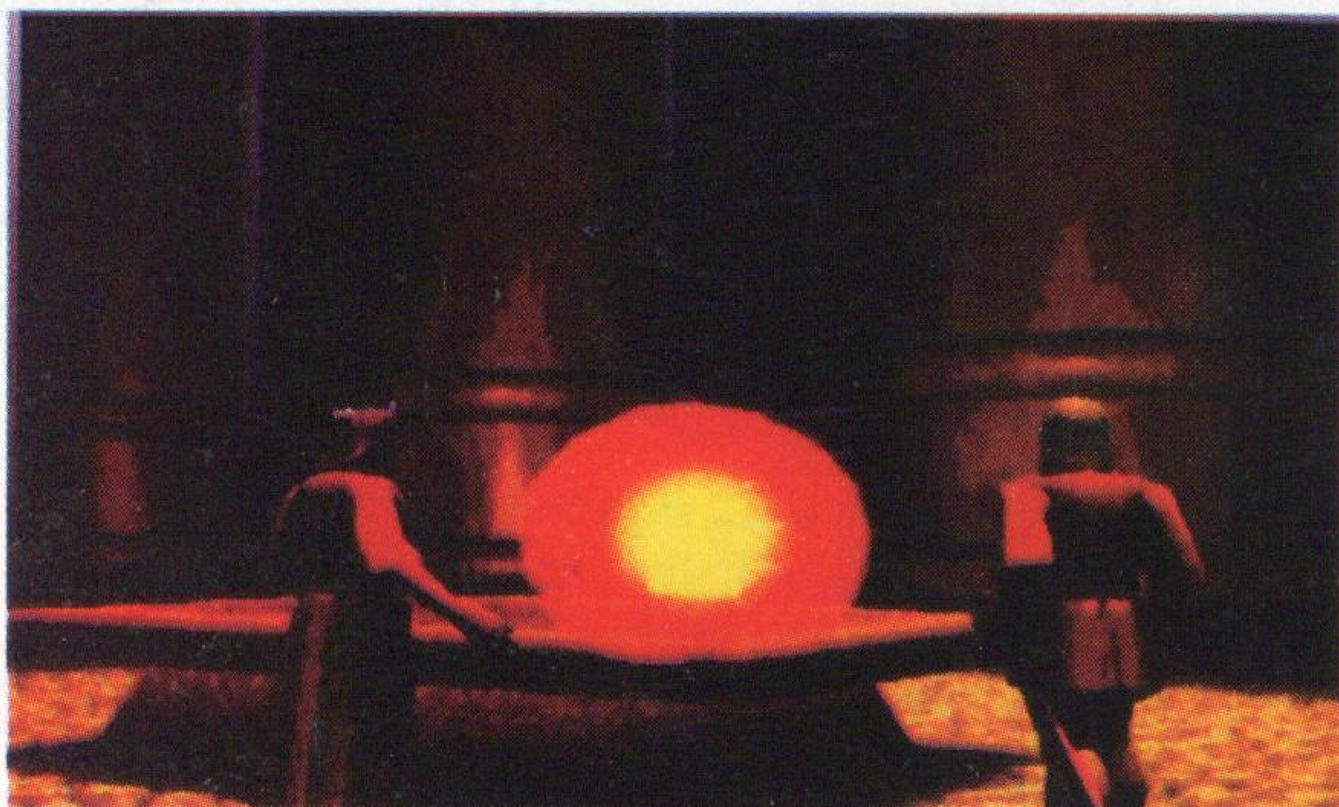
Westwood™ STUDIOS

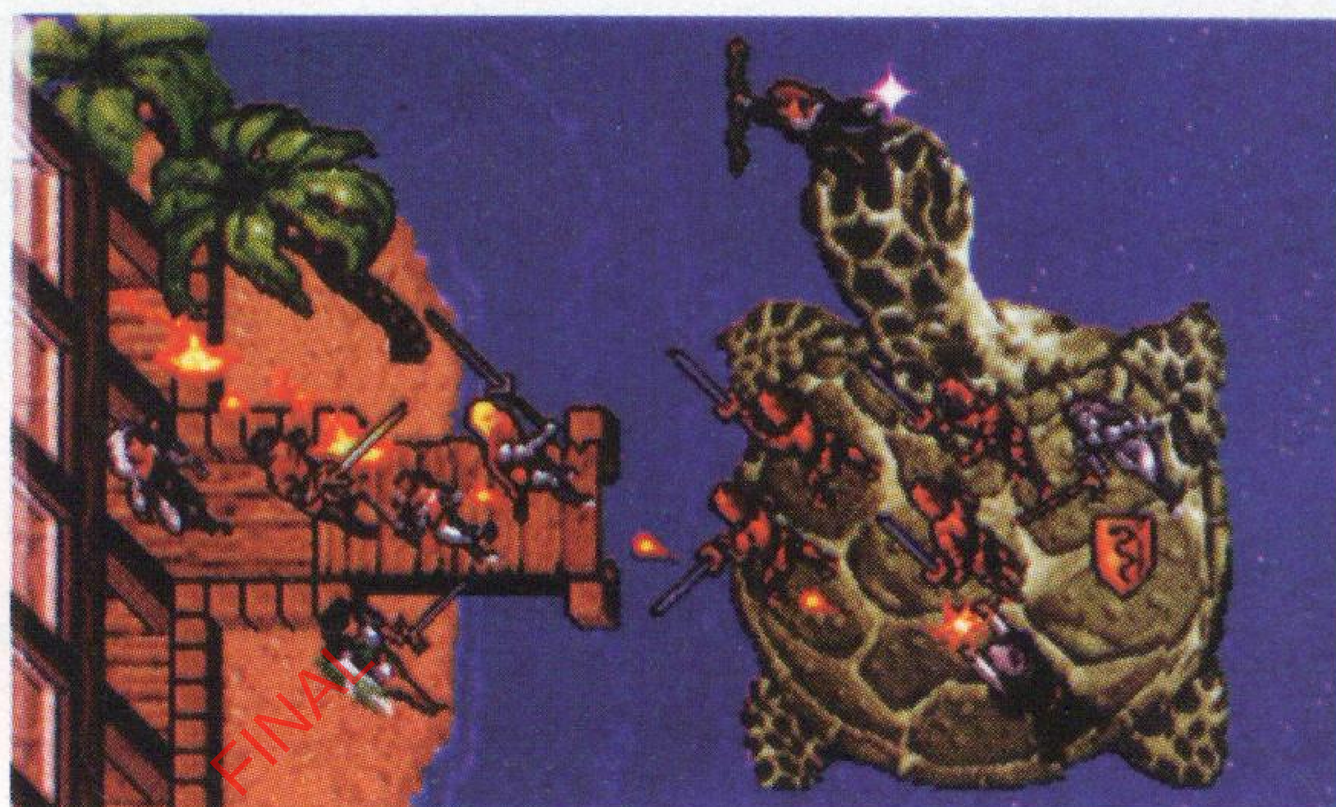


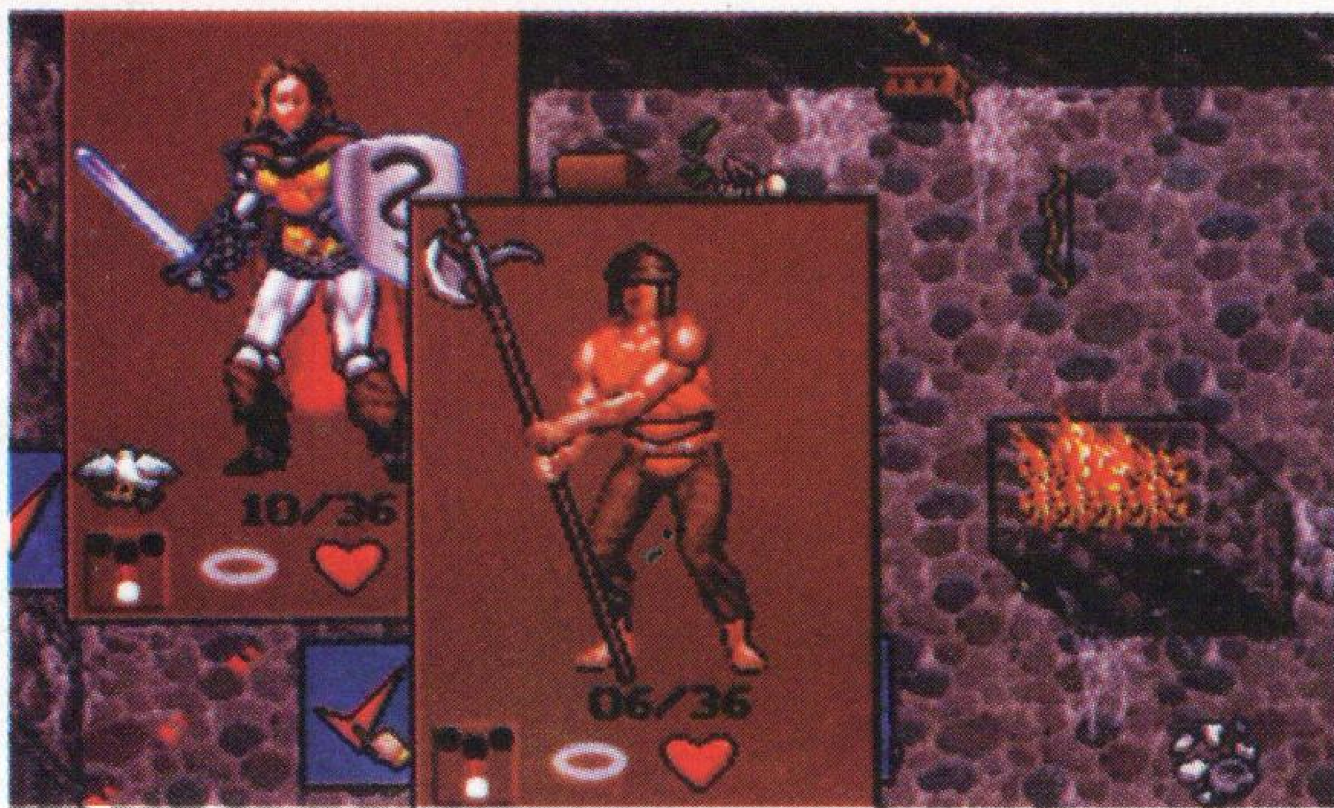


ULTIMA 7 PART II
SERPENT ISLE

DE SLAGZIN VAN ORIGIN IS "WE CREATE WORLDS". TOEN ZE DEZE VOOR HET EERST GINGEN VOEREN WAREN DE MEESTE MENSEN DAAR NOGAL SCEPTISCH OVER. MAAR NU MET ALWEER DE ACHTSTE AFLEVERING UIT DE *ULTIMA* SERIE BEGINT DE CLAIM ZO LANGZAMERHAND BEWAARHEID TE WORDEN. ZEKER OMDAT OOK DE TWEE SPELLEN DIE ONDER DE TITEL *ULTIMA UNDERWORLD* OP DE MARKT GEBRACHT ZIJN, NAADLOOS AANSLUITEN OP DEZE SERIE. ZELFS DE PLOT VAN DE DIVERSE SPELLEN WORDT MEERDERE MALEN AANGEHAALD IN ANDERE AFLEVERINGEN.







Voor de mensen die *Ultima 7* deel 1 en de aanvulling *Forge of Virtue* gespeeld hebben is er in deze aflevering geen verrassing te vinden op het gebied van interface en plot. Na het verslaan van Batlin en de Guardian in het vorige deel is er sprake van een laatste geheime boodschap van de Guardian aan Batlin. Hij moet de nietsvermoedende Gwenno, vrouw van Iolo de bard, volgen naar het Serpent Isle. Daar zal de Guardian een nieuwe poging ondernemen om weer terug te keren naar Brittania. Dit Serpent Isle is vanuit Brittania slechts te bereiken door tussen de Serpentpillars door te varen. Dan wordt het betreffende schip op magische wijze getransporteerd naar het Serpent Isle.

Eenmaal aangekomen op het Serpent Isle wordt de Avatar, u dus, getroffen door een vreemdsoortige bliksem. Het grootste gevolg hiervan is dat alle spullen die u bij zich heeft veranderen in andere spullen. Een deel van uw speurtocht bestaat er dan ook uit dat u die zaken, zoals uw toverboek, het zwaard dat u in de *Forge of Virtue* gesmeed heeft en het beeldje van Blackrock, terugvindt. Naast deze bliksem, die zeer vervelend is, is er ook nog sprake van vijandigheid van de lokale bevolking. Deze is ten tijde van *Ultima I* uit Sosaria weggevlucht voor Lord British. (Sosaria is de naam van Brittania voordat Lord British dat overnam.) Om dit aan te vullen is er ook nog sprake van een uitgestorven beschaving die een wereldorde kende waar drie slangen de hoofdrol in speelden. Een slang van Chaos, een slang van Orde en een slang van de Aarde. Al met al genoeg om u een week of acht druk bezig te houden.

Qua vormgeving is *Ultima 7-II* een exacte kopie van het eerste deel. U ziet de wereld dus schuin van boven. U bevindt zich voortdurend in het midden van het scherm, dat dus heen en weer beweegt al naar gelang u rondloopt. De wereld neemt het hele scherm in beslag. U bestuurt uw groep helden met de muis. Al naar gelang u de muis beweegt verandert deze van vorm. Houdt u de cursor in het midden van het scherm dan is de cursor een klein pijltje, meer naar de rand wordt hij groter en loopt uw groep helden sneller.

Om zaken op te pakken of te gebruiken wijst u ernaar met de muiscursor en klikt u een of tweemaal met de linker muisknop. Bij een keer klikken verschijnt in beeld om wat voor voorwerp het gaat, bij tweemaal klikken probeert uw held het voorwerp te gebruiken. Net als in alle voorgaande afleveringen zijn vrijwel alle voorwerpen op de een of andere manier te gebruiken. Klikt u bijvoorbeeld op de waterput, dan tapt u een emmer water, bent u bij de bakker dan kunt u door het mixen van meel, eieren en melk deeg kneden. Legt u dat in een oven, dan bakt u vanzelf brood.

Niet alleen op deze manier is er sprake van een zeer grote gedetailleerdheid, ook alle weersomstandigheden komen terug in het spel. Ook hebben alle figuren die voorkomen in het spel een eigen leven en reageren ze op zaken die u andere mensen heeft aangedaan. Conversaties start u door tweemaal op de gesprekspartner te klikken.
Er verschijnt dan een aantal gespreksonderwerpen in beeld naast het portret van degene met wie u praat en van uzelf. U kiest een van die onderwerpen en de andere persoon doet daar zijn zegje over. Al naar gelang het gesprek beter gaat, ontstaan er nieuwe gespreksonderwerpen. Bent u het zat, dan kiest u 'Bye' en wordt het gesprek gestaakt.

Het enige dat veranderd is in deze versie zijn de instructies die u kunt geven voor het vechten. Ze lijken nog steeds sterk op de voorgaande, maar er zijn er een paar bij gekomen. Om aan te geven hoe u vindt dat uw helden moeten vechten klikt u tweemaal op de Avatar. Er verschijnt nu een volledige figuur in beeld. U kunt alle voorwerpen die u bij zich heeft nu bekijken en manipuleren en u kunt de scores van uw figuur bekijken. Deze scores bevatten zaken als kracht, intelligentie, handigheid en dergelijke.

Naast deze zaken is er onder de figuur nog een drietal ikonen te vinden. De eerste is een duif. Klikt u hierop dan verandert de duif in een vlammend zwaard. De cursor verandert in een rode pijl en u kunt gaan vechten. Dat vechten wordt bepaald door de strategie die u heeft uitgezet. Hier kunt u keuzes maken als val de zwakste aan of de sterkste, u kunt ervoor kiezen om een willekeurige tegenstander aan te vallen of uw zwakste groepslid te beschermen en er zijn nu ook mogelijkheden om uw vrienden de monsters van hun zwakkere zijkant aan te laten vallen. Helaas zijn niet alleen uw mogelijkheden uitgebreider geworden, ook uw tegenstanders zijn betere vechters geworden.

Natuurlijk is er ook weer sprake van een veelvoud aan gesproken woord in het spel en wordt het begeleid door stemmige muziek. Deze is overigens een variatie op de muziek uit het vorige deel. Op het gebied van geluid is er verder nog sprake van een overvloed aan geluidseffecten. Zo ongeveer alle voorwerpen die u bedient hebben een geluid tot gevolg.

Er is weinig veranderd in deze versie, dus is het wat mij betreft eenvoudig om u advies te geven. Iedereen die helemaal weg was van de vorige delen zal ook hieraan weer zijn hart volledig op kunnen halen. Het vorige deel was wat meer een detective, dit is meer een mysterie, maar de uitwerking is nagenoeg gelijk gebleven. Voor mensen die nog nooit een spel uit deze serie gespeeld hebben kan ik alleen maar zeggen dat het nog steeds een hele aparte ervaring is. Zeker ook door de technische bekwaamheid en de indrukwekkende muzikale en geluidseffecten.

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO



Fabrikant: Origin
MS-DOS: ƒ 149,50/ BEF 2899
Video: VGA
Audio: SoundBlaster, AdLib, Pro Audio Spectrum, Roland.
Min. Config.: 386, 25Mhz, 2Mb intern, harddisk (40 Mb)

Het Spellenspektakel

"Een uniek Europees Spellenfestijn"

Pinksterweekeinde 29-31 mei 1993

Zaterdag 29 mei .... 13.00 - 22.00
Zondag 30 mei .... 09.00 - 22.00
Maandag 31 mei .... 09.00 - 18.00

Beursgebouw Eindhoven

Lardinoisstraat 8, naast CS



Het SPELLENSPEKTAKEL is de eerste Europese beurs die een gevarieerd pakket van bekende en niet-alledaagse simulatiespellen biedt:

Gezelschapsspellen

Bordspellen uit binnen- en buitenland

Fantasy Adventure Rollenspellen

Historische Simulaties en Wargames

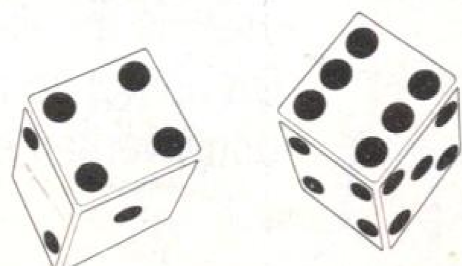
Miniatures Games op landschapstafels

Postale spellen

Computerspellen

Live Roleplaying

Wordt U de eerste Nederlandse Kampioen RISK, info: 999 Games





HET SPELLENSPEKTAKEL STAAT IN HET TEKEN VAN PARTICIPATIE: U KUNT AAN ALLES MEEDOEN! ER IS KEUZE UIT HONDERDEN BEKENDE EN MINDER BEKENDE SPELLEN.

Vraagt u zich af of HET SPELLENSPEKTAKEL iets voor u is? Wij denken van wel! Onderstaand doen wij een greep uit het programma:

- Openbare toernooi voor RISK;
- A.M.S.S. tentoonstelling van geschilderde miniaturen in meerdere categorieen;
- Een ludieke miniatures wargame voor 40 personen: ASTERIX VERSUS ROME!
- DE SLAG BIJ KAMPERDUIN met prachtige miniatuur zeilschepen, schaal 1:1200;
- Gevarieerde participatie-spellen o.l.v. 40 (!) regionale spellenclubs;
- Een officieel RPGA ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS-Toernooi;
- Demonstraties DARK WORLD, RIDDERSTRIJD, ABALONE en ATMOSFEAR;
- Presentatie van de uitbreidingssets voor AXIS & ALLIES;
- Participatie NAPOLEONIC TABLETOPPING met tinnen soldaatjes;
- Grootschalige STAR TREK COMMAND GAME, waaraan u kunt meedoen;
- THE ZONE: live Roleplaying in een donker doolhof vol gevaar! Overleef een tocht door de DARK ARENA, slechts bewapend met uw Energy Pack en een infra-rood Laserkanon!
- RABENHAUPT Dutch Open Tabletopping Championships 15 mm. figuren Middeleeuws;
- Een dobbelstenenwinkel met het grootste assortiment ooit gezien;
- Meer dan 1.000 verschillende spellen uit binnen en buitenland;
- Een spellenveiling met ca. 250 kavels;
- 6 speciale gasten uit Engeland en de VS, die verschillende lezingen geven;
- FORMULE DE: GP van Monaco, Hockenheim, Spa en Magny Cours, voor 40 spelers;
- Het WERELDHANDELSSPEL, een economische simulatie voor 40+ spelers;

PRIMEUR: een uniek AMERIKAANS SPELLENPAVILJOEN, waar u in de ca. 30 stands de makers van uw favoriete spel zult ontmoeten en kunt deelnemen aan allerlei demo's van U.S. Import spellen. De spectaculaire stand van TSR (o.a. Advanced Dungeons & Dragons) is een levensecht kasteel, welk speciaal wordt overgebracht uit Amerika!

U mag op eigen risico uw spelcomputer meenemen!

Entree: Dagpas f 12,50 p.p. 3-daagse pas f 20,00. Familiedagpas f 25,00. Jonger dan 16? Half geld!

Wilt u iets op spelgebied laten zien of organiseren? Neem dan kontakt op met Michael Bruinsma van **999 GAMES.** Adres: Rondeel 134, 1082 MH Amsterdam. Tel. en Fax: 020 - 644 5794. Alle spellen zijn op de beurs te koop!

ROBIN HOOD

The Prince of Thieves

ROBIN HOOD SPEELT EEN BELANGRIJKE ROL IN DE GESCHIEDENIS VAN ENGELAND. HIJ WAS AAN HET EINDE VAN DE TWAALFDE EEUW TIJDENS DE KRUISTOCHTEN EEN VAN DE BELANGRIJKSTE FIGUREN IN HET VERZET TEGEN DE HEERSENDE REGENT. DIT SPITSTE ZICH TOE TOEN KONING RICHARD LEEUWENHART VAN DE KRUISTOCHTEN NAAR ENGELAND TERUGKEERDE EN PROMPT GEVANGEN GENOMEN WERD.

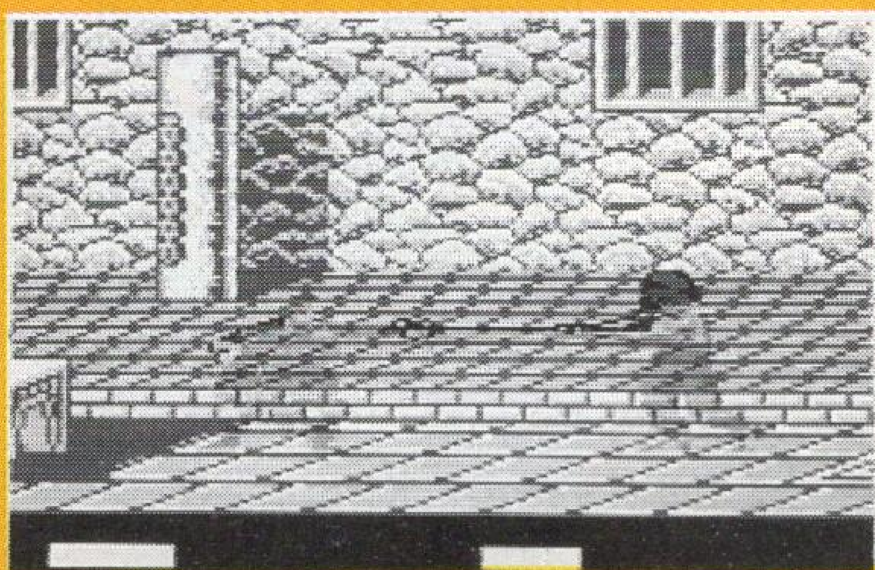
In *Robin Hood* begint u in een Moorse kerker, waar u moet toezien hoe uw vriend Peter gemarteld wordt. Hulpeloos kijkt u om u heen, wie schetst uw verbazing wanneer in een hoekje, onder een berg vuil, een zwaard ligt. U grijpt een zwaard en gaat de bewaker te lijf. Na Peter bevrijd te hebben uit de schandpaal, vindt u toevallig nog een verborgen sleutel waarmee de deur geopend kan worden. Het avontuur begint..... in bovenaanzicht dwaalt u door de middeleeuwse wereld.

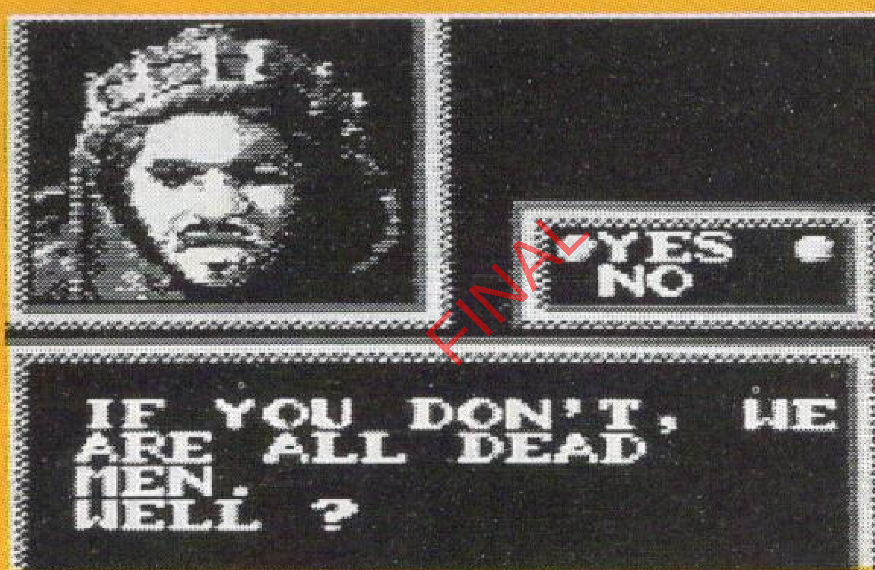
Doel van het spel is Engeland te bevrijden van de boze schout, die, geholpen door de zwarte magie van de heks Mortianna, het land onder de knoet houdt.

Robin Hood is een puur RPG oftewel *role playing game.* Samen met uw team - u begint met Peter en de Moor Azeem die u uit de kerkers bevrijdt - gaat u op pad en beleeft u avonturen.

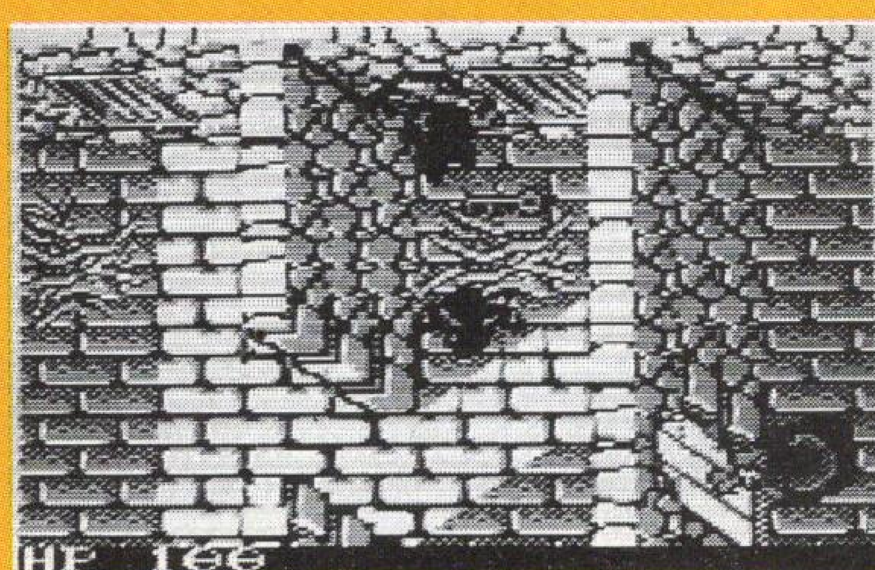
De mogelijkheden in het spel zijn legio. Door *Select* in te drukken komt u in een menu-scherm terecht. U kunt hier met mensen praten, de omgeving nader bekijken, voorwerpen oppakken en de omgeving goed doorzoeken. Ook kunt u de gegevens van de leden van het team oproepen. Van iedere figuur kunt u zien wat hij bij zich heeft (maximaal zes voorwerpen), wat hij in zijn linker- en/of rechterhand houdt en wat hij aanheeft. U kunt hier nu besluiten van wapen te wisselen, een borstkuras aan te trekken of juist uit te doen, te eten of een drankje te nemen om de ietwat zwakke gezondheid na een fel gevecht wat aan te sterken. Ook kunt u bekijken hoe het met een karakter gesteld is qua gezondheid, hoeveel 'hitpoints' hij heeft (hoeveel treffers weerstaan kunnen worden), hoe behendig hij nog is (na een verwonding neemt dit uiteraard af, ook de bepakking is hierop van invloed), hoeveel goud hij op zak heeft en van welk level het karakter is. Met level wordt aangegeven hoeveel ervaring het karakter in het spel opgedaan heeft, hoe hoger een level, des te meer gevechtskracht en andere mogelijkheden heeft een karakter.

Overal kunt u nuttige voorwerpen vinden welke meegenomen kunnen worden. Ieder lid van de groep kan een aantal voorwerpen dragen. Wie wat bij zich heeft kunt u op het inventaris-scherm van de figuur zien.


NGB



NGB



NGB

Het wordt u misschien al duidelijk dat *Robin Hood* een veelomvattend spel is waarbij u aan vele aspecten moet denken. Zo is het belangrijk wie de koploper van het team is, in sommige gevallen is het beter Azeem voorop te hebben lopen vanwege zijn speciale vaardigheden. Ook is belangrijk hoe u uw helden uitrust. Omdat het mogelijk is de linker- en rechterhand van de held afzonderlijk te besturen kunt u dus daadwerkelijk twee verschillende wapens gebruiken.

Wanneer u een tegenstander tegenkomt kunt u een gevecht aangaan of proberen hem te vermijden. Bij sommige tegenstanders wordt u naar een gevechtsscherm verplaatst, hier strijdt u in zij-aanzicht tegen de vijand. U kunt nu ook springen en zelfs salto's maken.
Een derde vorm van vechten is het strijdgewoel. Dit gebeurt wanneer u het met uw mannen tegen de troepen van de schout opneemt.

Eerst bepaalt u welke figuur gaat vechten. Met knop *A* gebruikt u het zwaard. Om pijlen af te schieten laat u eerst een held de pijl en boog in de rechterhand nemen om vervolgens met *B* pijlen af te schieten. Tegen die tijd is het misschien verstandig in de andere hand ondertussen een schild te plaatsen ter verdediging.

In sommige delen van het spel bestijgt u een paard om snel verder te reizen. Uiteraard moet u daarbij over diverse hindernissen heenspringen.

Een echt RPG op de Game Boy, dat was me even een verrassing. En dan een goed RPG ook nog. *Robin Hood* is ontzettend groot en uitgebreid, het is dan ook niet voor niets een 2Mbit spel. Niet alleen bevat het actie, ook moet regelmatig met figuren in het spel gesproken worden om belangrijke informatie te vergaren die u verder kan helpen. Daarnaast barst het van de geheime deuren en gangen en verborgen voorwerpen.

Indien dit soort spellen u aanspreekt is *Robin Hood - Prince of Thieves* een absolute aanrader.

Overigens, volgens mij is Robin Hood nooit op kruistocht geweest, dus wat hij nu te zoeken had in die Moorse kerker blijft me onduidelijk.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Mindscape
Nintendo Game Boy ƒ nnb./BEF. nnb



SUPER PANG

EEN VIJANDELIJKE KOLONIE MUTANTEN IS DE DAMPKRING BINNENGEDRONGEN EN HEEFT HET GEMUNT OP ONZE MOOIE PLANEET. IN GEVAARLIJKE EN GEORGANISEERDE FORMATIES PROBEERT DE VIJAND LANDEN EN COMPLETE WERELDDELEN TE VEROVEREN. DE AARDE LIJKT HOPELOOS VERLOREN, MAAR ONZE KLEINE HELD IS OPEENS TEN TONELE VERSCHENEN. UITGERUST MET EEN FLINKE DOSIS MOED EN EEN HARPOEN NEEMT DEZE HELD - U DUS, WAARDE LEZER - HET OP TEGEN DE VIJAND, LEVENSGEVAARLIJKE GEMUTEERDE..... STUITERENDE (ZEEP?)BELLETJES!

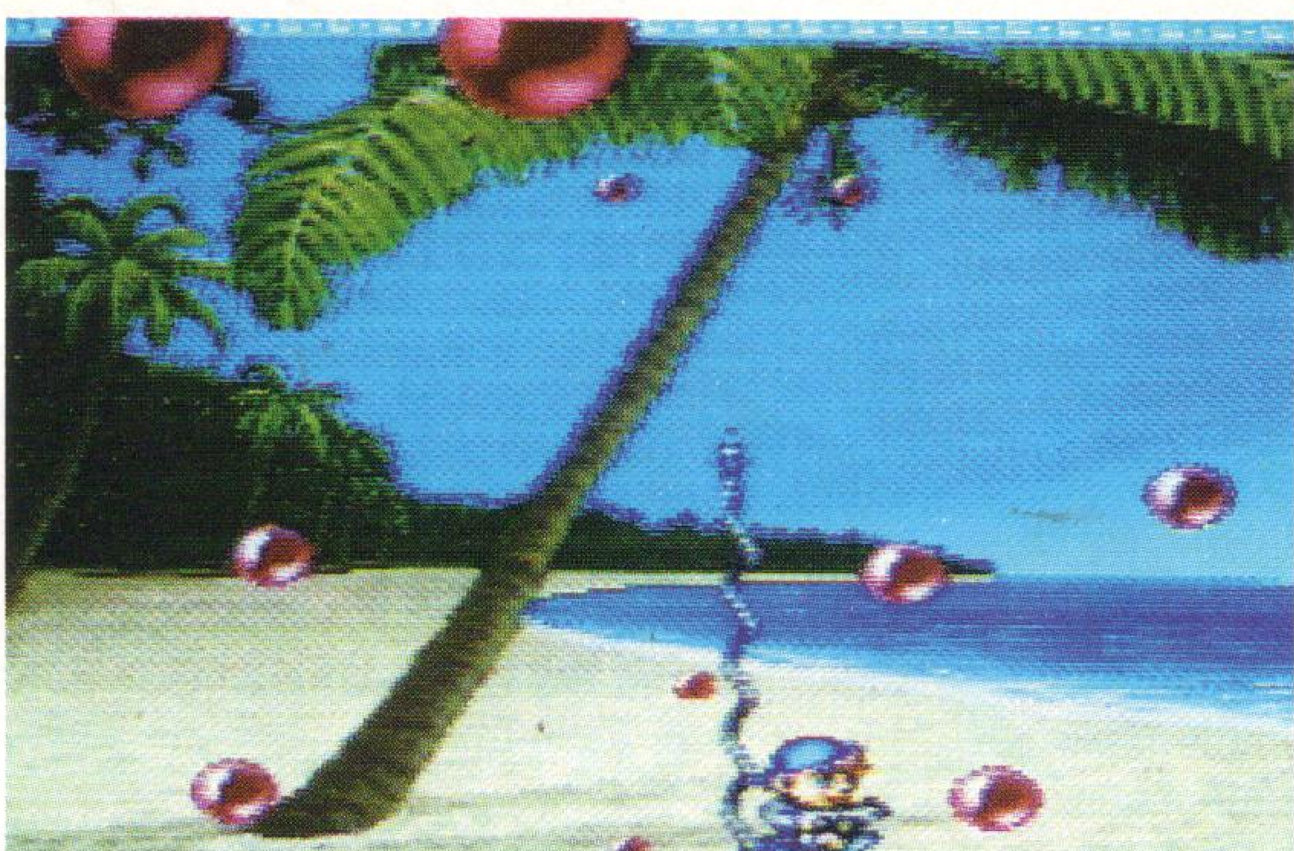
De belletjes dringen het speelveld van de speler binnen en stuiteren vrolijk in het rond, onze Aardse natuurwetten volgend. De speler kan naar links en rechts bewegen binnen het geheel op het scherm zichtbare speelveld. Met een verticaal omhoogschietende harpoen kunnen kleine belletjes worden stukgeprikt en grotere belletjes in tweeën worden gesplitst. *Super Pang* heeft twee spelmodi: "Tour Mode" en "Panic Mode".

GEEN PANIEK! PANIC MODE

Test uw stressbestendigheid door het lekprikken van zoveel mogelijk belletjes. Het volgende level begint zodra een bepaald aantal belletjes stuk geprikt is. Hoe hoger het level, des te groter, sneller en talrijker de belletjes. Zo nu en dan verschijnt er een speciale bel, waarmee de tijd even kan worden stilgezet of het veld in één keer kan worden opgeruimd. De speler heeft de beschikking over vier levens en er staan 99 levels te wachten.

EEN REIS ROND DE WERELD TOUR MODE

Vier werelddelen worden bedreigd door "slimme" formaties belletjes. De speler moet een strijd tegen de klok voeren om alle landen te verlossen. De op het scherm voorkomende bouwwerken en obstakels bevatten



Wat graphics en geluid betreft mag *Super Pang* dan wel niet tot de absolute topklasse behoren, maar als spel is het onweerstaanbaar. Het uiterst eenvoudige concept werkt uitermate verslavend. Het spel lijkt bedrieglijk eenvoudig, maar het kan een drukte van jewelste worden op het scherm.

Voor mij persoonlijk is het een verademing om eens lekker een 'simpel' spelletje te kunnen spelen. *Super Pang* mag dan misschien niets nieuws onder de zon bevatten, maar dit spel zal ik zeker met grote regelmaat uit de kast pakken.

Aanrader!

Milco Peters

vaak niet alleen speciale voorwerpen (onder andere machinegeweer, beschermingsschild en het bekende even-tijd-stil klokje), maar laten de belletjes ook hopeloos verstrooien. Soms wordt u geholpen door vissen of draakjes, die belletjes stukhappen of opeten. Nadat een werelddeel bellenvrij is gemaakt, kunnen extra punten of levens in een bonusronde worden behaald. Een speler heeft de beschikking over vier levens en vijf continues, die gedurende het spel kunnen oplopen. Er zijn vier moeilijkheidsgraden.



PRODUKT INFO

Fabrikant: Capcom
Super Nintendo ƒ /BEF.





TOM & JERRY

DE GAME BOY VERSIE VAN *TOM & JERRY* IS ANDERS DAN DE IN HS14 BESPROKEN NES VERSIE.

Jerry's neefje Tuffy is al een uur te laat en Jerry raakt ervan overtuigd dat ook deze keer Tom weer eens de boosdoener is. Geen enkele muis is immers veilig voor de vraatzucht van Tom? Jerry besluit op pad te gaan om Tuffy te zoeken en eventueel uit de klauwen van Tom te redden.

In totaal zijn er tien levels, die zich afspelen in en om Jerry's huis. U begint op straat, gaat door het park, over de daken om te belanden in de zitkamer. Verder komt u in de douche, de keuken, de garage, de tuin, in de bomen en eindigt het spel in de slaapkamer. Weet u hier de uitgang te vinden dan heeft u gewonnen.

Ieder level zit boordevol platformen waarop meestal kaas en af en toe een sorbet te vinden is. De kaas geeft Jerry punten, vier sorbets betekenen een extra leven. Verder kunt u klokjes (extra tijd), sterren (meer energie) en knikkers (goed voor zes knikkers schieten) aantreffen.

Natuurlijk zijn er ook minder plezante verrassingen te vinden. Wat dacht u van klepperende muizevallen, vraatzuchtige happende zonnebloemen, punaises, speelgoedsoldaten, vallende schilderijen, zeeëgels (onder de douche!), guillotines en talloze andere gevaren. Gelukkig is met een beetje inzet (en hulp) een heel eind te komen.

Jerry kan springen, lopen, hardrennen en met knikkers gooien. Met de knikkers kunt u Tom buiten westen keilen. Door toets *A* en *B* tegelijkertijd in te drukken kunt u Jerry een lange, lage sprong laten maken.
Dat laatste is handig omdat vaak vlak buiten beeld een verborgen platform (en soms zelfs een heel speelveld) gevonden kan worden. Gelukkig kan Jerry een beetje spieken, druk *SELECT* in en beweeg het joypad heen en weer om verder te kijken dan Jerry's neus lang is.

Tom verstopt zich op de meest vreemde plekken. Zo kunt u hem vinden in vuilnisbakken, achter banken en ook de schoorsteen is een favoriete plek.

Wanneer Jerry het einde van een level bereikt, wordt het aantal punten berekend. Voor elk kaasje is dat vijftig punten, sorbets leveren 200 punten op terwijl een bewusteloze Tom 100 punten waard is. Voor iedere seconde die over is (helemaal vergeten, ieder level kent een tijdlimiet!), krijgt Jerry tien punten.

Tom & Jerry kan door één of twee spelers (om beurten, geen link) gespeeld worden. Er zijn drie continues en u kunt 'passwords' gebruiken.

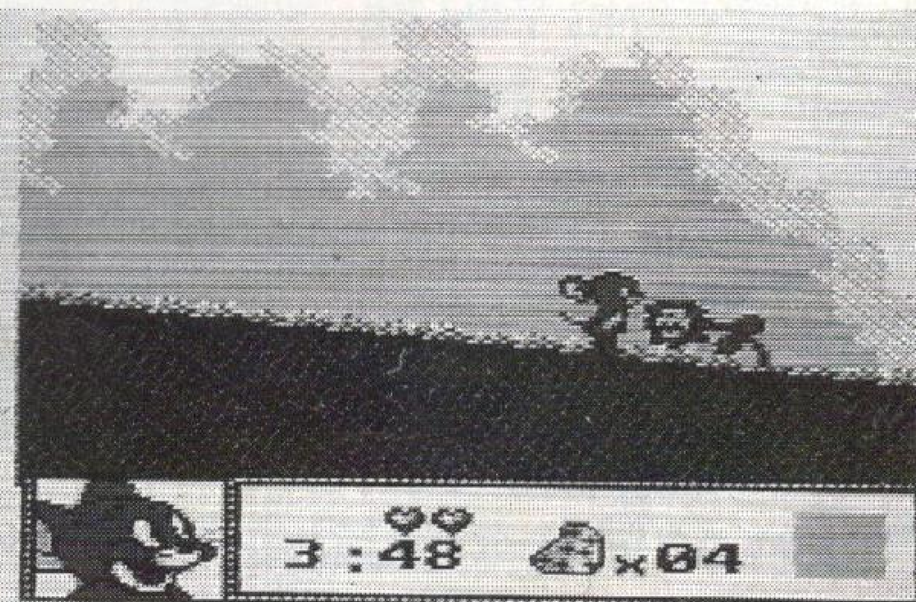
Net als Tom & Jerry op de NES is ook dit een grandioos en verslavend spel. De levels zijn niet gigantisch groot, maar bevatten voldoende om je voorlopig even bezig te houden.

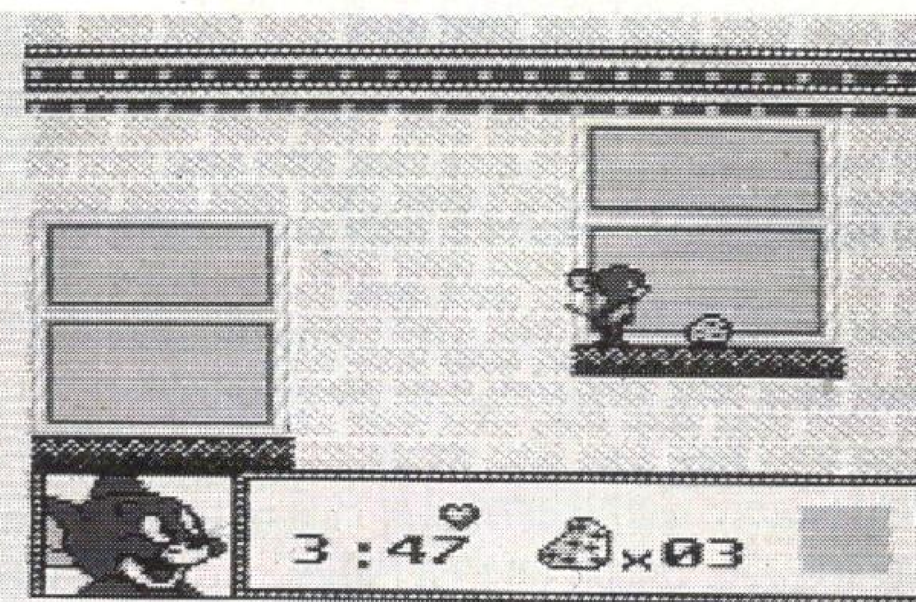
De grappen en grollen zijn perfect, de manier waarop de zonnebloemen met tandenkletterende grauwen naar Jerry uitvallen is daar een goed voorbeeld van.

Aanrader!

Harry d'Emme







PRODUKT INFO

Fabrikant: Hi Tech Expressions
Nintendo Game Boy ƒ nnb/BEF. nnb



Across 5 Aprils

DE AMERIKAANSE BURGEROORLOG WOEDDE VAN 1861 TOT 1865, EN ONTSTOND DOORDAT DE ZUIDELIJKE STATEN ZICH WILDEN AFSCHEIDEN VAN DE UNIE ONDER ABRAHAM LINCOLN. EEN LANGE REEKS VAN BLOEDIGE VELDSLAGEN TUSSEN DE GOEDBEWAPENDE, MAAR AANVANKELIJK SLECHT GELEIDE NOORDELIJKE LEGERS (UNIONISTS) EN DE VAAK UITSTEKEND GELEIDE, MAAR ONDERBEWAPENDE - EN BIJNA ALTIJD IN DE MINDERHEID VERKERENDE - ZUIDERLINGEN (CONFEDERATES) LEIDDE UITEINDELIJK TOT DE OVERWINNING VAN DE NOORDELIJKEN EN DE HERENIGING VAN NOORD EN ZUID. MAAR NIET VOORDAT DE LEGENDARISCHE ROBERT E. LEE EN ZIJN SECONDANTEN STONEWALL, JACKSON EN STUART DE NOORDELIJKEN JARENLANG OP EIGEN TERREIN HADDEN DOLGEDRAAID.

COMPONENTEN

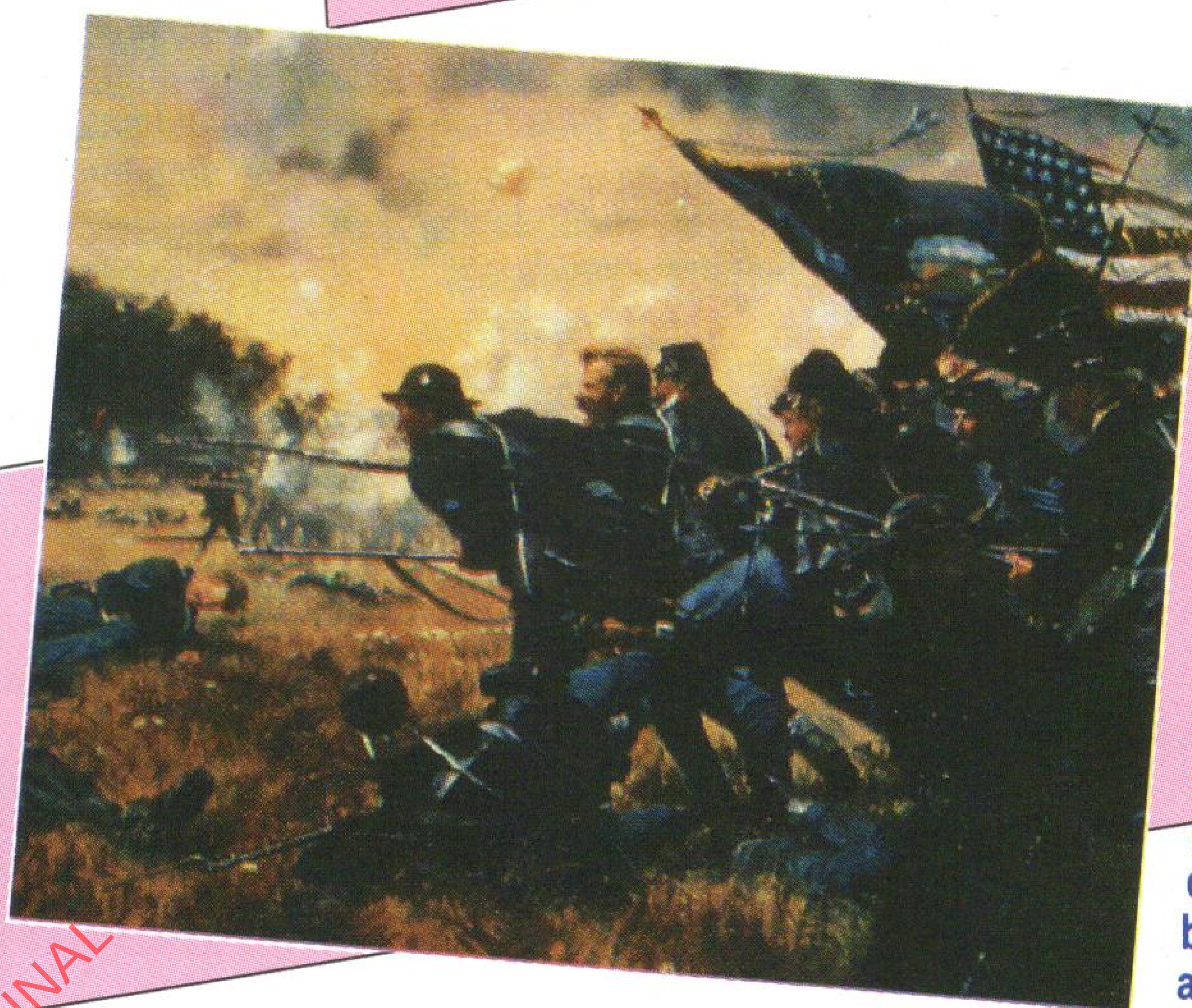
Across 5 Aprils (A5A) is een pakket van vijf in een bookcase doos verpakte spellen. U kunt kiezen uit vijf veldslagen: Gettysburg, 1st Bull Run, Bentonville, Shiloh en Pea Ridge.
Er zijn dan ook vijf sets "counters" (kartonnen speelstukken die de betrokken regimenten voorstellen) en bijbehorende authentieke landkaarten van de slagvelden. Er is verder een set basisregels en een set exclusieve regels bij elke slag, twee dobbelstenen en twee kaarten met tabellen. Een plastic countertray wordt bijgeleverd.

HET SPEL

De landkaarten zijn bedrukt met hexagons (honingraatpatroon) om bewegingen te reguleren. De hexen hebben nummers. De counters zijn voorzien van het nummer van de hex waar ze bij de aanvang van het spel worden opgesteld. Iedere divisie heeft een eigen identiteit en kleur, en bestaat meestal uit 3 infanterie-, 2 artillerie- en 1 cavaleriecounter(s). Divisies bewegen als één geheel. Per divisie wordt een "Movement Chit" in een kopje gedaan, alsmede één "Combat Chit" per zijde. Iedere beurt worden alle chits getrokken, en u begrijpt, dat de volgorde per beurt compleet verschilt. U weet ook niet wanneer de combat chit valt, en er gevochten moet worden.
U kunt dus niet altijd al uw troepen in stelling brengen voor het gevecht, het lot bepaalt als een Russische roulette wanneer er precies gevochten wordt. En vechten doen alleen die counters die direct met elkaar in contact staan. Als de tegenstander drie counters om één van de uwe heeft staan, en zijn combat chit wordt daarna getrokken, dan kan hij een geweldige beuk uitdelen. Maar stel nu, dat éérst de combat chit valt en daarna pas de movement chit van die divisie? Dan versterkt u uw omsingelde regiment direct met een hele divisie waarna u (als uw combat chit daarna getrokken wordt) de val laat dichtslaan. Dit belooft natuurlijk een grillig verloop van iedere slag.

Met cavalerie probeert men te omsingelen of een doorbraak te forceren. Ze zijn een geweldig instrument om terreinwinst te boeken, en dat is essentieel, want op elke kaart staat een aantal sterren gedrukt die men aan het einde van het spel in bezit moet hebben om het spel te winnen.

Verliezen worden uitgedrukt in Step Losses en of men al dan niet moet terugtrekken. Een Regiment heeft 2 Steps: als hij één step verliest, wordt de counter omgedraaid en komt de zwakkere zijde boven. Nog een verlies en het regiment gaat van het bord.

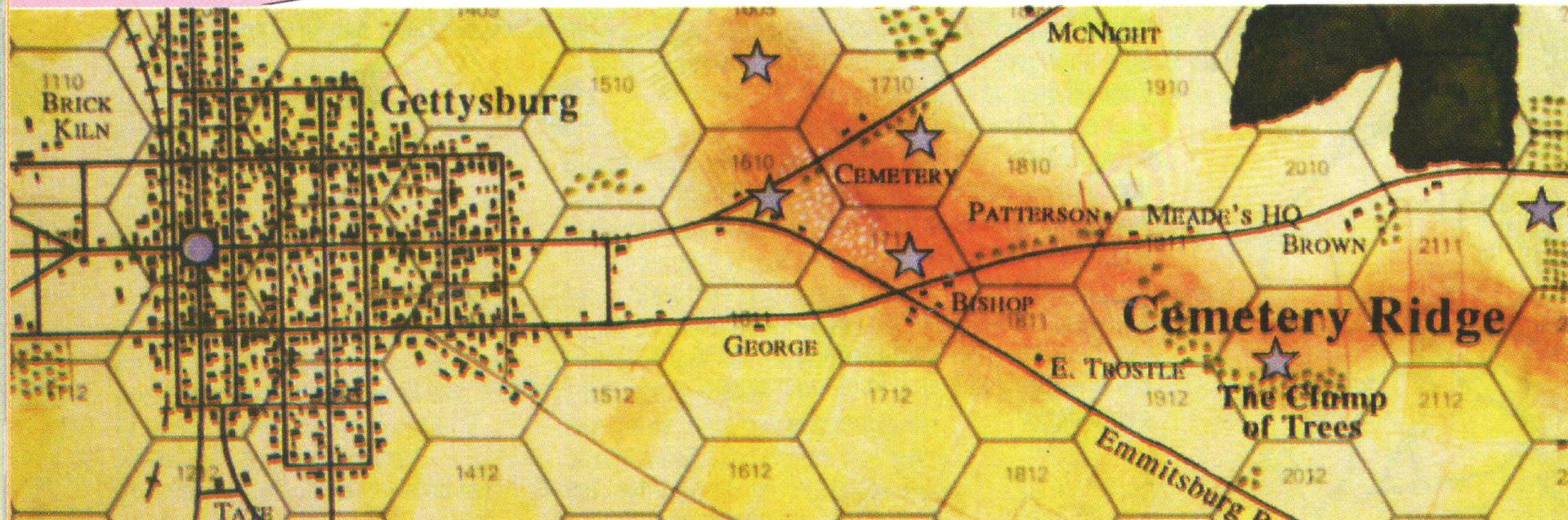


Moraal van de troepen speelt ook een rol: als u een regiment met een moraal van +1 in het gevecht laat voorgaan, dan wordt uw worp op de "Combat Results Table" met 1 verhoogd, en het resultaat van de aanval of verdediging verbeterd. Het gemiddelde tussen aanvals- en verdedigingskracht bepaalt in welke kolom op deze CRT men moet gooien. Hoe groter het overwicht (2:1, 3:1, of zelfs 4:1), hoe meer verliezen u de vijand toebrengt.

De verdediger gooit in dezelfde kolom op zijn eigen CRT, en deze heeft juist bij een lager overwicht van de aanvaller méér kans. Het terrein waarin de verdediger zit, helpt hem soms. Als hij zich in dicht bos bevindt, gooit men op de CRT in de kolom links van die, waarin men normaal zou gooien. Ongunstig voor de aanvaller, dus.

***Across 5 Aprils* is een 'Hellraiser'. Ik heb nu vijf maal de slag bij Shiloh gespeeld tegen verschillende wargamers, en vier maal verloren. De ene beurt staat men volkomen gewonnen, en de volgende beurt ligt het aanvalsplan aan flarden. Het leuke van dit wargame is, dat een veldslag makkelijk op een avond kan worden uitgespeeld.**
De regels zijn simpel; het systeem recht voor zijn raap. Chits in het kopje, schudden, en trekken maar. Een beurt is vijf kwartier echte tijd, dus een veldslag duurt soms maar zes beurten (Er zijn ook langere, meerdaagse slagen).
Dat echte bevelhebbers te velde last hadden van "Fog of War" (het niet kunnen waarnemen van de tactische situatie elders op het slagveld), wordt in A5A meesterlijk weergegeven. Er zijn nooit echt veel stukken op de (overigens prachtige) kaarten. De regels zijn duidelijk en foutloos. *Across 5 Aprils* is voor mij het beste beginners-wargame dat de laatste jaren is verschenen.

Michael Bruinsma



PRODUKTINFO

Fabrikant: Victory Games
Prijs: ƒ 75,00 / BEF 1490
Aantal spelers: 2
Speelduur: 1-4 uur



QUARKY & QUAYSOOS's

Turbo Science

***QUARKY & QUAYSOOS'S TURBO SCIENCE* LIJKT AAN DE BUITENKANT OP EEN GRAPPIG SPELLETJE MAAR HET IS ZEKER MEER DAN DAT. ALS AMERIKAANSE KINDEREN VAN 9 TOT 14 JAAR, WAARVOOR DIT SPEL GEMAAKT IS, SLECHTS DE HELFT VAN DE IN DIT PROGRAMMA OPGEDANE POPULAIR-WETENSCHAPPELIJKE KENNIS ONTHOUDEN ZIJN ZE KNAP.**

Ontwerper Jeff Tunnell is met zijn ploeg medewerkers een vaste leverancier van uitstekende spellen aan Sierra On-line. Voor de verandering kwam er weer eens een educatief spel uit zijn koker. Tunnell heeft zelf vier jonge kinderen. Een beter testteam kon hij zich niet wensen. Populaire wetenschap gepresenteerd in een populair turbo taaltje. Amerikaans wel te verstaan.

MS-DOS



Adembenemend snelle inhoud, prachtige plaatjes, meer dan aardige muziek en een uitstekende handleiding. Alleen al die handleiding had wat de inhoud betreft zo als populair wetenschappelijk jeugdboek in de winkel kunnen liggen. Honderdvijftig pagina's afgeladen met grappige tekeningen en uitleg over van alles en nog wat. Bijvoorbeeld "hoe kan een enorme boot van staal toch blijven drijven", "waarom zie je tijdens onweer eerst de lichtflits en hoor je pas later de donderslag" of "waarom kun je een metalen schroefdeksel ineens niet meer losdraaien als het deksel erg koud is geworden".

Op populaire wijze wordt de jongere aangesproken. "Hé joh, je weet toch zeker wel hoe 'cool' een dolfijn kan communiceren? O nee...?, weet je dat niet? En is er niet toevallig een dolfijntje in de buurt om het even te vragen, ha,ha... grapje. Nou, hou je vast want hier komt het te gek gave antwoord! Geluidsgolven!!! Heavy hoor, al die geluidsgolven vind je ook niet?"

door het antwoord op een kaart aan te klikken en een andere keer door het juiste object op het scherm aan te wijzen.

Ondanks de ietwat kinderachtige randverschijnselen in het spel zijn de vragen verre van simpel. Het spel zal de kinderen onder andere leren hoe het komt dat een vliegtuig vliegt, waarom een magneet metaal aantrekt, hoe chemische stoffen zijn opgebouwd of hoe ze reageren als ze in aanraking

markt komt zou dit pakket met een paar Europese aanpassingen verplichte 'stuf' op scholen moeten worden! Bijvoorbeeld tijdens computerlessen op basisscholen en in de eerste jaren van het voortgezet onderwijs. Zelfs het installeren op de harde schijf wordt speels maar duidelijk in de handleiding beschreven. De scholieren zullen beslist plezier beleven aan deze manier van kennis vergaren.

Robert K. Reurslag

LEREN KAN 'BEST WEL' LEUK ZIJN...

START

Het populair wetenschappelijk vraag en antwoordspel *Quarky & Quaysoo's Turbo Science* is in een leuke vorm gegoten. Vooral grafisch heeft het klasse. Heel grappige figuren bevolken de spelwereld van de populaire wetenschap. Het is de bedoeling om in een 'antwoordenrace' een tegenstander te verslaan. En dat is natuurlijk weer typisch Amerikaans duellisme. Hoe sneller men de goede antwoorden geeft, hoe eerder komt men aan de finish.

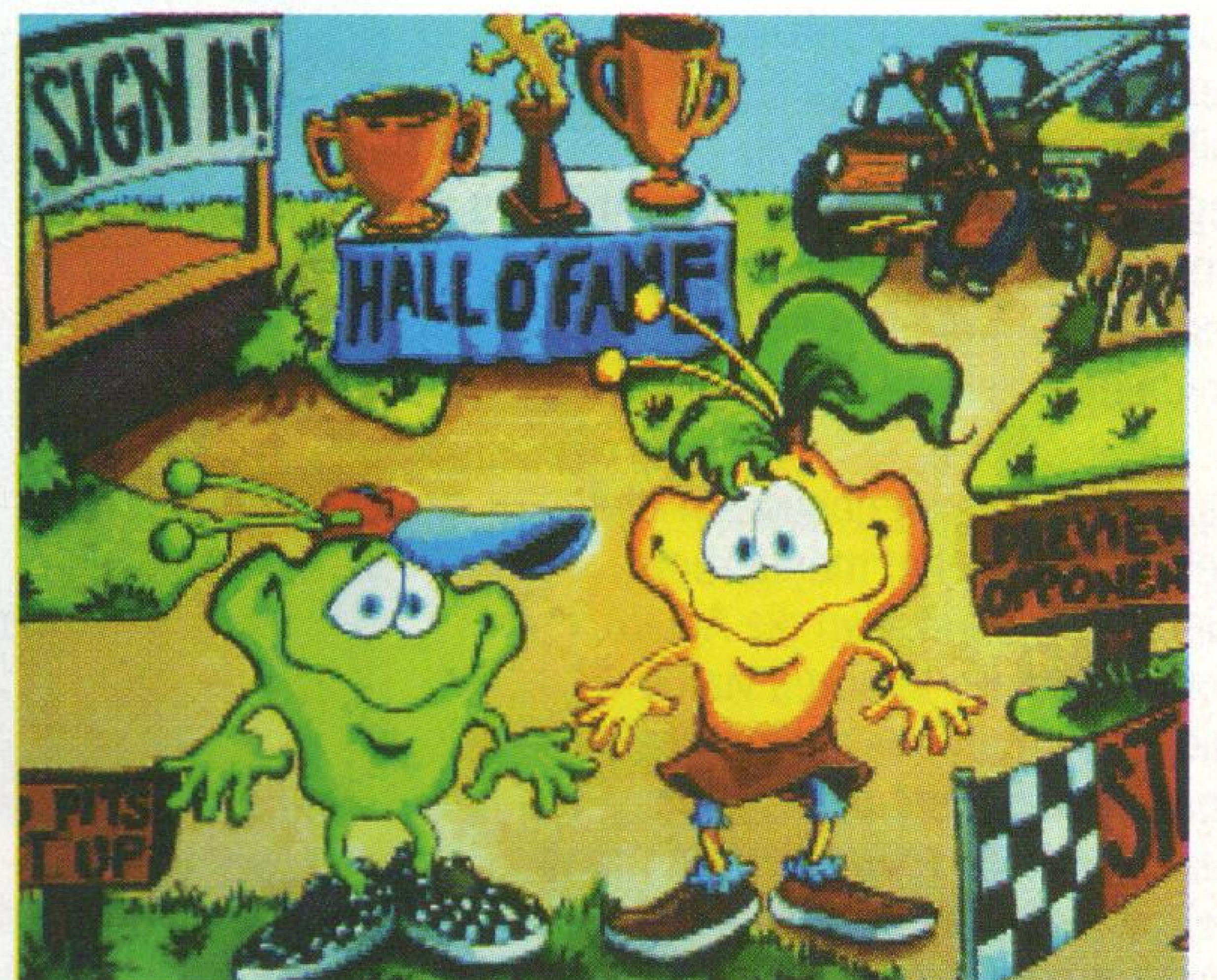
Om het spel te beginnen moet eerst de keuze worden gemaakt wie van de twee, Quarky of Quaysoo, de race mag maken. Wie het ook wordt, de ander zal zijn teleurstelling niet onder stoelen of banken steken. Vervolgens kan worden gekozen uit gemakkelijke en minder gemakkelijke vragen tijdens de race. De race gaat via verschillende controleposten. Met de goede antwoorden is geld te verdienen en dat geld is nodig om die controleposten voorbij te komen. Voor het vervoer kan men uit verschillende mogelijkheden kiezen. Lopen is het goedkoopste maar vergt natuurlijk het meeste tijd. Dus, hoe sneller men de controleposten wil passeren, hoe meer geld er nodig is en hoe meer vragen men derhalve correct moet beantwoorden.

START

Alle vragen zijn volgens Multiple Choice te beantwoorden. De ene keer

komen met andere stoffen. En hoe werkt elektriciteit precies? Kortom duizenden vragen en experimenten over belangwekkende wetenswaardigheden.
Om de vragen goed te kunnen beantwoorden zijn verschillende hulpmiddelen beschikbaar. Niet alleen de 150 pagina's tellende Research Guide kan uitkomst brengen maar ook het tijdens de race beschikbare gereedschap om bijvoorbeeld lengte, inhoud, temperatuur, gewicht of lichtsterkte te meten. De ontwerper van het spel gaat er van uit dat de ouders driftig met de kinderen meespelen. Ook voor hen is dit pakket de moeite waard.

MS-DOS



Ondanks dat ik al heel erg veel weet, helaas zijn mijn huisgenoten daar niet altijd van overtuigd, had uw speltester nogal eens zijn twijfels bij enkele vragen. De scheikundige samenstelling van verschillende stoffen, de moleculen, het atoom met protonen, neutronen en elektronen gaven even een probleem. En bij een hoop andere vragen was het ook vaak... Gut, hoe was het ook al weer? Als er ooit een vertaling in het Nederlands op de

PRODUKT INFO

Leeftijd: 9 tot 14 jaar
Fabrikant: Sierra On-Line
MSDos: ƒ 119,00 / BEF 2299
Beeld: VGA
Geluid: Thunderboard/Pro Audio Spectrum/Sound Blaster/AdLib/Roland MT32 & Compatible
Configuratie: 640Kb, 386SX, VGA, Harddisk (minstens 5Mb vrije ruimte), Muis
Beveiliging: Geen

MS-DOS



SIERRA ON-LINE GEEFT OOK SERIEUZE SOFTWARE UIT

DE PC

De PC bevat een moederbord gebaseerd op de AM 386 SX chip met een kloksnelheid van 25 MegaHertz, een harde schijf van 40 Mb en een 3,5" diskdrive. Bijgeleverd worden een PC joystick, een muis en het spel *Sonic 2*. Op zich geen onthutsende configuratie, integendeel. De 386 SX chip is in de huidige markt niet direct een rappe jongen. Sterker nog, door het ontbreken van de mathematische co-processor (NPU) die wel in een zogenaamd DX moederbord aanwezig is, blijft de rekencapaciteit van de machine achter bij zijn grotere broers. De BIOS is van Quadtel. Deze fabrikant geeft in de BIOS de optie om het ROM (Read Only Memory) te 'shadowen'. Dit houdt in dat de informatie van het ROM geheugen naar het RAM (Random Access Memory) gekopieerd wordt. Omdat RAM sneller is dan ROM wordt hierdoor een belangrijke snelheidswinst behaald, maar het blijft een lapmiddel.
De harde schijf is ook al geen hoogvlieger. Slechts 40 Mb groot met een gemiddelde toegangstijd van 28 milliseconden. Dat 40 Mb tegenwoordig echt te weinig is merkt u wel wanneer u *Inca* (17 Mb) wilt installeren. Twee van dit soort spellen en de harddisk staat vol.

Bijzonder is de ingebouwde AdLib geluidschip op het moederbord. Hierdoor zijn geluiden die AdLib compatible zijn te horen via de luidsprekers in de monitor. Niet stereo zoals de fabrikant ons wil doen geloven, maar gewoon 8 bits mono geluid. De keuze voor de AdLib chip kan ik moeilijk begrijpen. Veel spellen ondersteunen tegenwoordig spraak. De AdLib 8 bits geluidschip ondersteunt deze optie niet. Hiervoor heeft u een Soundblaster (compatible) geluidschip nodig, zonde.

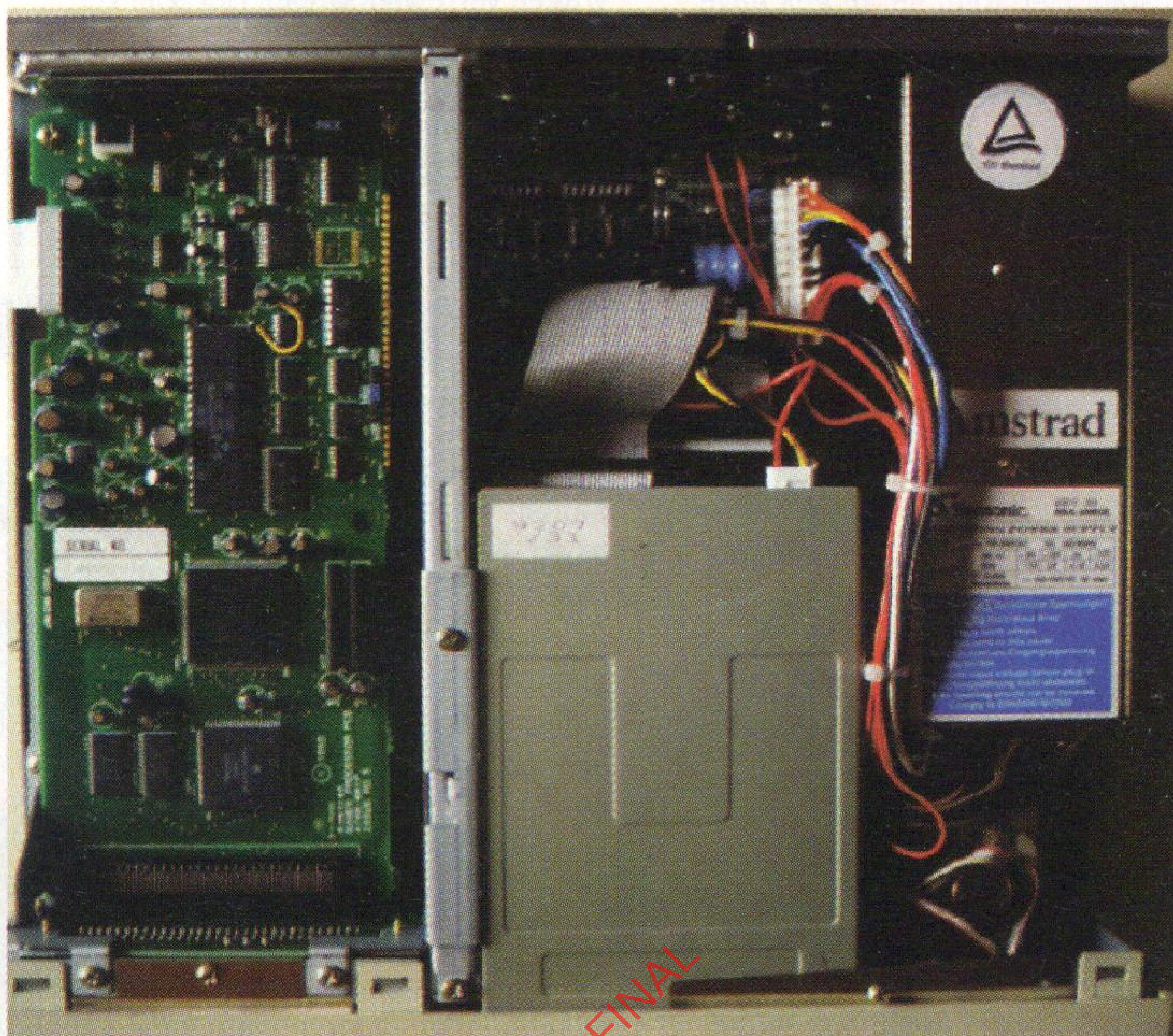
Het is mijns insziens jammer dat Amstrad bij de PC configuratie wat steken laat vallen. Waarom gekozen voor de relatief achterhaalde techniek van de 386 SX processor? Chips kosten tegenwoordig bijna niets meer. Het prijsverschil tussen een SX en een 'echte' DX is momenteel nihil. De prestatieverschillen tussen beide chipsoorten zijn echter aanzienlijk. Ook vind ik de keuze van de harddisk onbegrijpelijk. Door de ontwikkelingen (Windows, WYSIWYG -What You See Is What You Get- software) zijn Megabytes hard nodig. Een standaard geïnstalleerde versie van *Windows* kost al snel 12 Megabyte. *Windows* applicaties slurpen ook al snel enkele tientallen Mb's op. De harddisk is dus veel te klein. 80 Mb had op zijn minst gemoeten, terwijl een schijf van 120 Mb een realistischer getal is.

DE KAST

De Amstrad Mega PC ziet er snoepig uit. Het computertje is lekker klein en handzaam. Na het openschroeven van de systeemkast komt een goed verzorgde binnenkant tevoorschijn.

HET ENGELSE BEDRIJF AMSTRAD HEEFT IN SAMENWERKING MET SEGA DE MEGA PC ONTWIKKELD. DEZE MACHINE BESCHIKT OVER EEN PC GEDEELTE EN OVER EEN SEGA GEDEELTE. MIDDELS EEN OP HET FRONT AANWEZIGE SCHUIF IS HET MOGELIJK OM VAN DE PC MODUS NAAR DE SEGA MODUS OM TE SCHAKELEN.

AMSTRAD MEGA PC



Op het moederbord wordt veelvuldig van SMD (Surface Mounted Device) technieken gebruik gemaakt. Nadere inspectie leert ook dat de Sega compatibileit van een speciale insteekkaart komt. Op deze kaart prijken de Motorola 68000 en Zilog Z80 chips, het hart van de Sega Mega Drive. De kaart is in één van de twee 16 bits uitbreidingsslots gestoken waardoor er nog 1 slot vrij is.

Het interne geheugen van de PC is standaard 1 Mb en is op het moederbord uit te breiden tot maximaal 16 Mb.
Het videogedeelte is geïntegreerd op het moederbord. Doordat het videosignaal niet via een (relatief langzaam) uitbreidingsslot wordt geleid, is de beeldafhandeling van de Mega PC heel behoorlijk.

MONITOR

De monitor is van een speciaal type dat automatisch omschakelt van VGA- naar Mega Drive signalen. De beeldkwaliteit in de Sega modus is prima. Over de weergave in de PC modus ben ik een stuk minder te spreken. Het lijkt wel alsof er een kaasdoek voor het beeld gespannen is als er naar het PC beeld gekeken wordt. Het oplossend vermogen van de monitor wordt nergens vermeld. Tegenwoordig heeft een beetje monitor een oplossend vermogen van 0.28 DPI (Dots Per Inch). Het lijkt erop dat de bijgeleverde Amstrad Monitor dit bij lange na niet haalt; 0.39 DPI lijkt meer in de buurt te komen. Ook zijn de video mogelijkheden niet om over naar huis te schrijven. Standaard is het video gedeelte uitgerust met 256 Kb geheugen. Dit is met nog eens 256 kb uit te breiden tot 512 Kb. Amstrad claimt dat er dan een resolutie van 1024 x 768 beeldpunten mogelijk is met 256 kleuren tegelijkertijd op het scherm. Naar mijn mening is voor deze resolutie echter 1 Mb video geheugen nodig. In de monitor zijn tenslotte twee luidsprekers opgenomen die voor een goed geluid zorgen.

TOETSENBORD

Het toetsenbord van de Amstrad is redelijk. De toetsen hebben een duidelijke klik, maar ze voelen wat wiebelig aan. De aansluiting van het toetsenbord is van het zogenaamde PS/2 type. Samen met de muis moet het toetsenbord rechts voor onder de systeemkast geplugd worden. Dat dan de monitor weer van de systeemkast afmoet is iets waar je pas achterkomt als, inderdaad, de monitor al op het systeem staat.

SEGA

Het Sega gedeelte van de Mega PC is dik in orde. Even het schuifje naar rechts en hopla een heuse Sega Mega Drive staat klaar voor actie. De schermafhandeling van het Sega gedeelte verschilt niet van de 'echte' Mega Drive. De loopings in Sonic 2 verlopen op de Amstrad even snel en vloeiend als op de Sega. Ook het stereo geluid is via de aanwezige boxen prima te horen. In de Sega modus is het mogelijk om 2 controlers aan te sluiten. Deze moeten als er weer naar de PC modus geschoven moet worden wel eerst even uit de machine gehaald worden. Ik vond het bovendien wat eng om de Sega cartridges zo maar in en uit het slot te halen terwijl de computer nog aanstond. Tijdens de testperiode ging het steeds goed, maar ik blijf het link vinden, omdat het verwisselen van een cartridge in een Mega Drive met ingeschakelde machine problemen kan veroorzaken. Merkwaardig is dat de harddisk van de PC tijdens het spelen op de Sega enthousiast blijft doordraaien, evenals de ventilator van de voeding. Hoewel beiden niet echt rumoerig zijn, gaat het monotone gezoem op de achtergrond na een tijdje toch behoorlijk irriteren.

ZUCHT

Eigenwijs als wij van Hoog Spel zijn, wilden we graag de Soundblaster 16 ASP in de Amstrad installeren. Dat hadden we beter niet kunnen doen. Een hele middag prutsen en knoeien om de juiste combinatie van IRQ's en DMA's te vinden. En uiteindelijk zonder resultaat. Hoewel de meneer bij Amstrad mij verzekerde dat "er natuurlijk een andere geluidskaart geïnstalleerd kon worden", faalden wij op elk punt. En dat was jammer van die middag, want uiteraard scheen toen het zonnetje en lonkten de terrasjes.

Het idee van Amstrad is origineel. Maar waarom zoveel beperkingen? Waarom "slechts" een SX met "maar" 40Mb. En waarom toch die belabberde VGA weergave. En waarom toch AdLib- en niet Soundblaster compatible? Allemaal punten waar Amstrad beter had kunnen, en moeten, scoren. Wellicht dat deze configuratie voor de Britse markt voldoende is, voor de rest van Europa lijkt het geheel een beetje magertjes.
Gelukkig is het Sega gedeelte perfect. Overigens zegt Amstrad dat de Sega compatible is met het nog uit te komen Sega Mega CD systeem.

Kortom ik houd mijn twijfels, het Sega gedeelte is prima, het PC gedeelte is onder de maat. De keuze is, als altijd, aan de consument.

Charles Matou

PRODUKTINFO

Fabrikant: Amstrad
Prijs: ƒ 2995,00/BEF 49.990

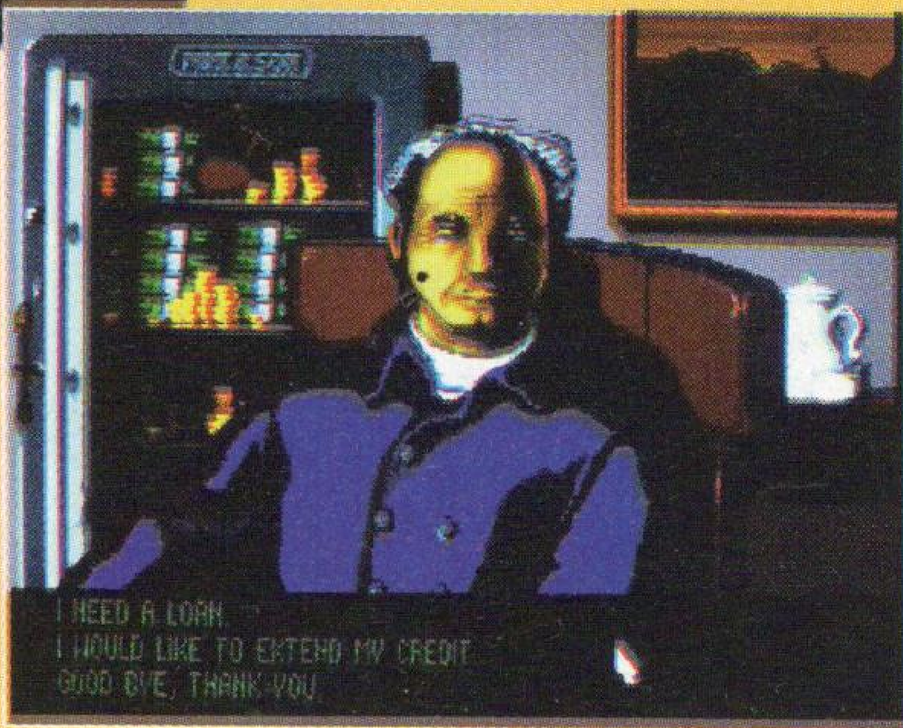
1869

De boekhouder aan het roer

OOSTENRIJK LIGT NIET AAN ZEE. ZE WETEN DAAR NIET WAT ZOUT WATER IS. EN MISSCHIEN IS DAT HET HEM, DAT EEN OOSTENRIJKS SPEL-SCHRIJVERSBUREAUTJE ER NIET IN SLAAGT OM EEN MEESLEPEND COMPUTERSPEL TE MAKEN OVER DE KOOPVAARDIJ IN EEN RECENT VERLEDEN. 1869 HEET HET SPEL, NAAR HET JAAR WAARIN HET SUEZKANAAL WERD GEOPEND.



MS-DOS



MS-DOS

De grote goederenstromen in de wereld gingen in die tijd nog vrijwel uitsluitend over water, de wereldzeeën werden bezeild en bestoomd, de stoommachine was nog een nieuwtje.
Het spel laat de speler de wereld veroveren, maar niet als een vervaarlijke schipper die de elementen trotseert en in elke haven een pooier neersteekt, want daar zijn pooiers voor. Nee niets van dat. De kapitein, de reder eigenlijk, is een boekhouder.

Nu kan boekhouden ook spannend zijn. Ik ken een boekhouder die er als zeerover uitziet trouwens, maar als het bevaren van de wereldzeeën voornamelijk bestaat uit het kopen van een schip, lenen van geld, geld uitgeven voor een bemanning, pakhuizen huren en geld zien over te houden, en als dan tijdens dit langzame monopolyspel onze lasten en baten nog eens in grafiekjes opgevraagd kunnen worden, dan hoeft er voor mij niet meer gevaren te worden. Doe mij dan maar een schriftje met sommetjes. Dan kunnen we net zo goed in Oostenrijk de boekhouding van de hogeschool voor de paardrijkunst doen op een beeldscherm, met als meest opwindend moment dat de stal in de fik vliegt.

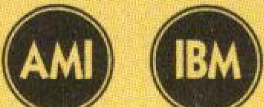
De vergissing van de makers van het zeevaartspel is dat ze de spanning en sensatie uit de historische verhalen, dachten te kunnen overbrengen in wel heel primitieve plaatjes op het scherm waarin uitsluitend situaties in havens worden uitgebeeld. Een droogkloot van de bank, een veiling van tweedehands zeilschepen, het kantoor van de werf, een café waar de bemanning geronseld wordt, niks zout water allemaal.
De mooiste plaatjes zijn nog de doorsneetekeningen van de schepen die de speler bezit. Tekeningen die in een boek veel beter uit de verf komen en dat boek is er dan ook bij. De floppy's heeft men helemaal niet nodig. U kunt uit uw hoofd beter fantaseren hoe u de wereld anderhalve eeuw geleden veroverd zou hebben. Sneller en niet zo bloedeloos als in dit spel met aardrijkskundige pretenties. Hoge paardrijkunst, bah.

Wouter Klootwijk

FINAL



PRODUKTINFO
Fabrikant: Flair
Amiga (1Mb): n.n.b.
MS-DOS: n.n.b.
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk
Beveiliging: Handleiding



STAR WARS

HEHE, ZE HEBBEN ER LANG OVER GEDAAN, MAAR ZESTIEN JAAR NA DE FILM IS DE EERSTE ECHTE STARWARS SIMULATOR ER DAN EINDELIJK. GELUKKIG WAS ONDERGETEKENDE ER ALS EERSTE BIJ OM HET VAN DE REDACTIETAFEL TE GRISSEN, WANT ALS HIER IEMAND EEN *STARWARS* FREAK IS.... SNEL NAAR DE COMPUTER GEREND OM MAAR EENS EVEN EEN TESTVLUCHT TE MAKEN IN 'S WERELDS MEEST BEGEERDE STARFIGHTER.

En wie hier zegt dat een *X-wing* makkelijk te besturen is, kan beter in een hoek kruipen. Na anderhalf uur 20 snelle doden te zijn gestorven begin ik toch te twijfelen of het inderdaad wel Luke was die destijds de Deathstar naar de maan schoot of dat het hele verhaal misschien verzonnen was.

A LONG TIME AGO...

Voor degenen die niet bekend zijn in het *Starwars* universum, een korte samenvatting. In een galaxy ver van hier (lang geleden overigens) woedt een flinke oorlog tussen de simpele tegenpolen goed en kwaad. De Alliantie, het verbond van de rebellen, neemt het op tegen het monsterlijke keizerrijk, dat iedere planeet tot slaaf wil maken. Het verhaal is zo oud als de wereld, maar niettemin interessant. In de drie films (die resp. in 1977, 1980 en 1983 in onze bioscopen draaiden) is de hoofdrol weggelegd voor ene Luke Skywalker die van een rustige woestijnplaneet midden in het heetst van de oorlog terecht komt. Met vrienden die hij onderweg maakt lukt het hem dan op het eind om het machtigste wapen van het keizerrijk, de Deathstar op te blazen. Dit is een gevechtsbasis zo groot als een ster die hele planeten kan opblazen. Deze scène uit het einde van de eerste film is de meest bekende uit de hele trilogie. Het einde van het keizerrijk is dan nog niet in zicht, maar aangezien de laatste missie van dit spel draait om de vernietiging van de Deathstar wil ik me hiertoe beperken. Misschien kan ik er nog eens op terug komen in een artikel over een mogelijk te verschijnen *X-wing 2*.

MON CALAMARI

De intro van het spel is bijna identiek aan de eerste scènes uit de film; omhoog scrollende tekst met een bijpassend verhaaltje over de stand van zaken, vergezeld door een adaptatie van de schitterende muziek van John Williams (destijds goed voor een Oscar.) Gelijkmatig gaat dit over in een gevecht tussen een paar fighters en moederschepen van het keizerrijk en schepen van de Alliantie. Hierna komt u terecht in het Mon Calamari Spaceport; een gigantische ruimtebasis waar u arriveert als nieuw gerecruteerde piloot en u kunt beginnen aan een carrière voor de Alliantie. Het Spaceport dient als een soort menu, waar u kunt kiezen uit diverse mogelijkheden.

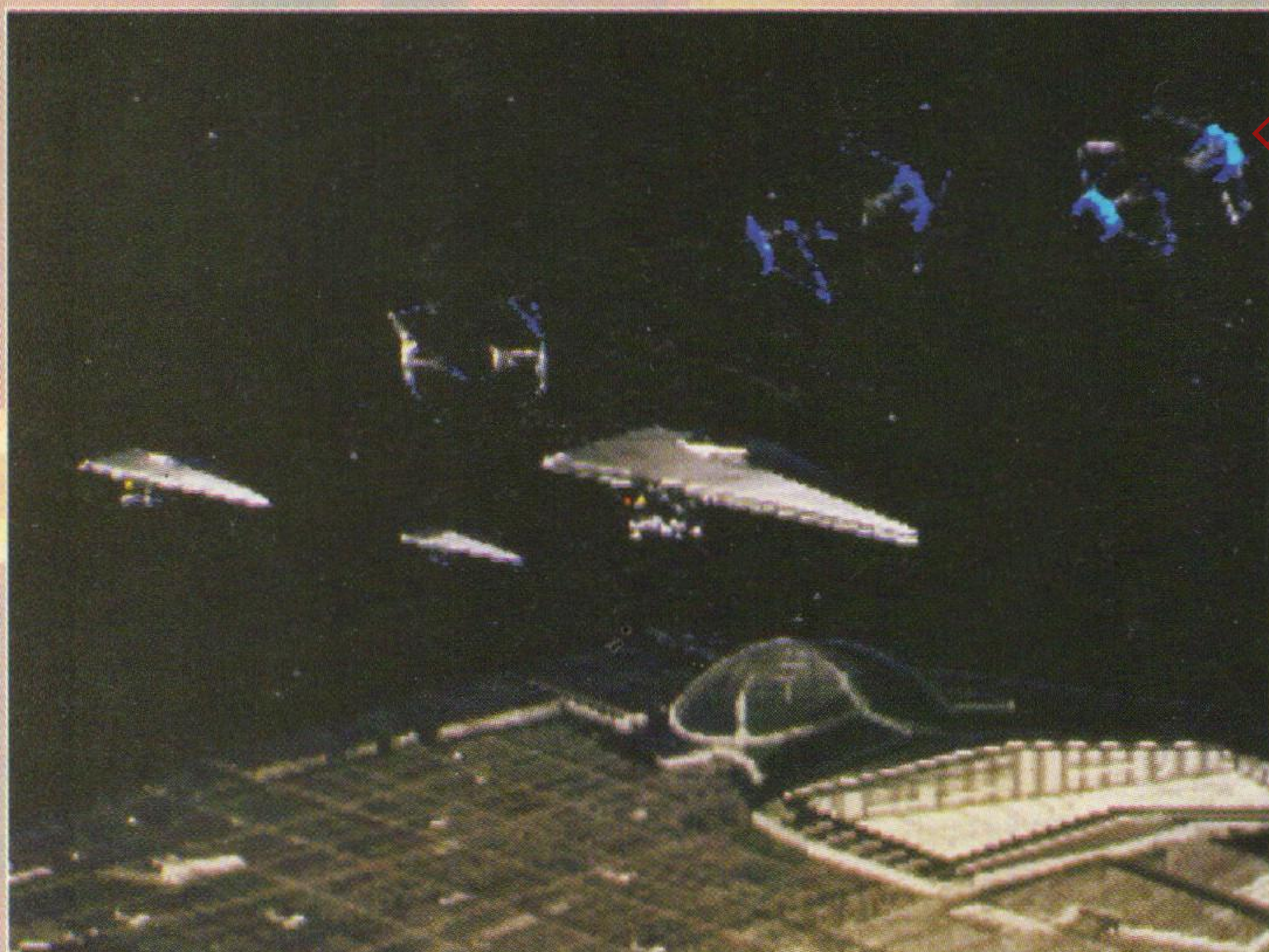
MS-DOS



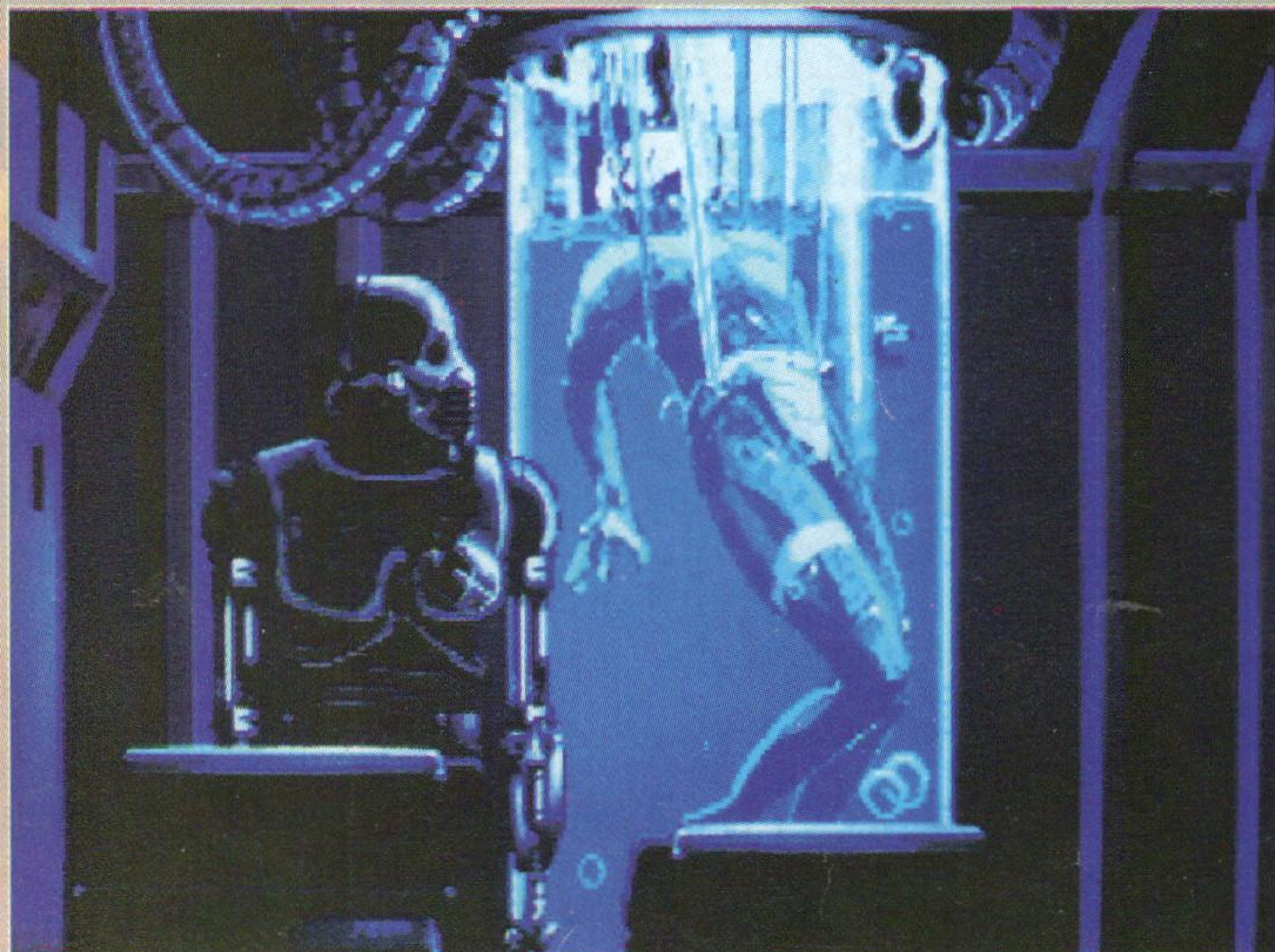
MS-DOS



MS-DOS



MS-DOS



PILOT PROVING GROUND

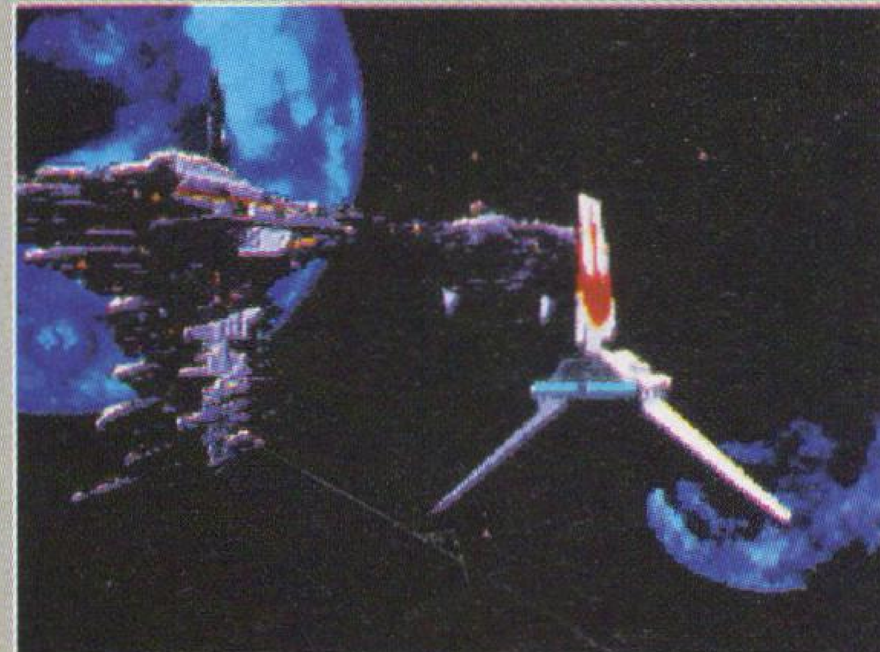
Na te zijn aangekomen op Mon Calamari, heeft u de mogelijk om naar de 'Pilot Proving Ground' te gaan. Dit is voor de 'rookies' de plaats om een beetje aan de stuurknuppel van de 'Wing' te kunnen wennen, wat geen overbodige luxe is. Overigens kunt u niet alleen in een X-wing fighter vliegen, maar ook in de Y-wing fighter, een wat langzamer, maar zwaarder bewapend broertje dat meer geschikt is voor het begeleiden van andere schepen en bombarderen van vijandige doelen. Een ander schip waarin gevlogen kan worden is de A-wing fighter, de nieuwste telg uit de familie. Dit schip wijkt weinig af van de X-wing fighter, alleen heeft het wat meer snelheid en minder vuurkracht. De bedoeling bij dit onderdeel is om door een soort doolhof van poortjes te vliegen binnen een bepaalde tijd. Onderweg moeten wat geschutstorens neergehaald worden, waardoor bonustijd kan worden verkregen. Het is een aanrader om dit ook echt te doen, want in de hogere levels kan men niet zonder deze bonustijd. Dit gedeelte is niet noodzakelijk om te kunnen zegevieren in de echte sterrenoorlogen die volgen, maar slechts een oefening om de fighters te leren kennen.

X-WING

HISTORICAL COMBAT SCHOOL

Dit is ook een oefengedeelte, maar dan met echte missies zoals ze vroeger door andere piloten zijn gevlogen. Ook hier weer de keuze uit de drie typen fighters en voor elk 6 missies die afzonderlijk te spelen zijn Hier kan worden geoefend met de verschillende typen wapens, afweerschilden en de snelheidsregelaars. De tegenstanders zijn vaak inactief en schieten niet terug.

MS-DOS



MS-DOS



TOURS OF DUTY

Hier begint 'the real thing'. Drie tours van elk 12 tot 15 missies welke in chronologische volgorde moeten worden gespeeld. De drie tours zijn wel in een andere volgorde te spelen, maar om het hele verhaal een beetje te volgen kan er het beste met tour 1 begonnen worden. Missies kunnen

variëren van het begeleiden van schepen van de Alliantie tot het uit de weg ruimen van moederschepen van het keizerrijk of het bespioneren van vijandige gebieden. In een missie vliegt u in een van de drie fighters die het meest geschikt is voor de uit te voeren taak. Dit is al vooraf vastgesteld en u heeft hier als speler geen invloed op. Een leuke bijkomstigheid is dat u uw vliegkunsten kunt laten vastleggen op tape, waardoor deze naderhand nog eens te bekijken zijn.

In het Mon Calamari Spaceport zijn nog twee andere zalen te bezoeken. De filmzaal waar bovengenoemde opnamen kunnen worden bekeken en een zaal waar alle ruimteschepen van zowel de Alliantie als Keizerrijk getoond worden op een scherm.

RUIMTESCHEPEN

De verschillende soorten schepen en fighters waarover beide partijen beschikken is zeer gevarieerd. De Alliantie heeft buiten de eerdergenoemde X-, Y- en A-Wing fighters ook een zootje andere schepen in huis. Schepen van het type Corvette, oftewel vrachtschepen, en Shuttles, de elegante drievleugel voor belangrijke passagiers. De laatste kwam in de film alleen bij het keizerrijk voor, maar kennelijk is er in Starwarsland een fabriek die deze schepen aan beide partijen levert. Verder zijn er ook nog de Sterrencruisers; grote logge moederschepen van een kilometer of 6 lengte. Het keizerrijk beschikt ook over een garage vol corvettes, shuttles en cruisers, maar men heeft ook een aantal andere schepen dan de Alliantie. Zoals de tegenhangers van de 'Wing fighters; de TIE-fighters. Deze zijn er in drie smaken. Allereerst de gewone TIE-fighter; een snel wendbare fighter met grote zonnepanelen aan beide kanten, de TIE Interceptor; de tegenhanger van de A-Wing fighter, veel sneller en minder gemakkelijk te vernietigen en de TIE-bomber (bijnaam; Double Chili TIE, door zijn vorm die veel weg heeft van twee chilibroodjes); zoals de naam al zegt vooral geschikt voor bombardementen. Dan is er nog een schip waarvoor de Alliantie zich ook te allen tijde behoedt en dat is de Star Destroyer. Een enorm moederschip in de vorm van een vlaaipunt met gigantische vuurkracht en basis voor de TIE's.


MS-DOS


MS-DOS

COCKPIT

In de cockpit van een X-wing fighter is heel erg veel te zien. Behalve het slagveld buiten is er het dashboard, waarop heel wat knopjes zitten die ingedrukt moeten worden om een missie tot een succesvol einde te brengen. Hieruit blijkt dat het niet een 'shoot 'em up' spel is waar we mee te maken hebben, maar een echte simulator van een al dan niet bestaand ruimteschip. De zaken die zoal geregeld moeten worden zijn de schilden, lasers en snelheid. Deze drie staan in verbinding met elkaar. Als u in een missie bijvoorbeeld te weinig energie heeft om de lasers af te vuren, dan is het mogelijk om deze energie af te tappen van de schildenergie en vice versa. Ook is het mogelijk om een fighter een enorme snelheid te geven door alle energie van schilden en lasers te verplaatsen naar de straalmotoren. Op een cruciaal moment werkt het soms allemaal wat verwarrend, en daarom is enige routine uit de oefenmissies ook vereist. Een ander deel in de cockpit dat enige kennis vergt is de navigatiecomputer. Deze bestaat uit twee radars voor achter- en voorkant en een monitor met daarop een schip dat door u als doel is gekozen. De monitor geeft ook de afstand tot het schip, de naam, inhoud en schade aan dat schip aan. Mocht er door vijandige schepen schade aan uw schip worden aangericht, dan is er een robot die dat (probeert) te repareren. Dit is een robot van het type R2 (net zo een als R2-D2 dus; ook een bekend figuur uit de film) die achter in de romp van het schip is geplaatst. Als laatste is er nog een knop die u natuurlijk moet vermijden te gebruiken en dat is de EJECT. Alleen in uiterste noodgevallen te gebruiken om met stoel en al uit de fighter te worden geschoten. U wordt dan opgepikt door een shuttle, maar dit kan ook een shuttle van het keizerrijk zijn en dan heeft u de eer om Darth Vader te ontmoeten. U wordt gevangen genomen en kunt alsnog opnieuw beginnen bij missie 1.

PRODUKTINFO:

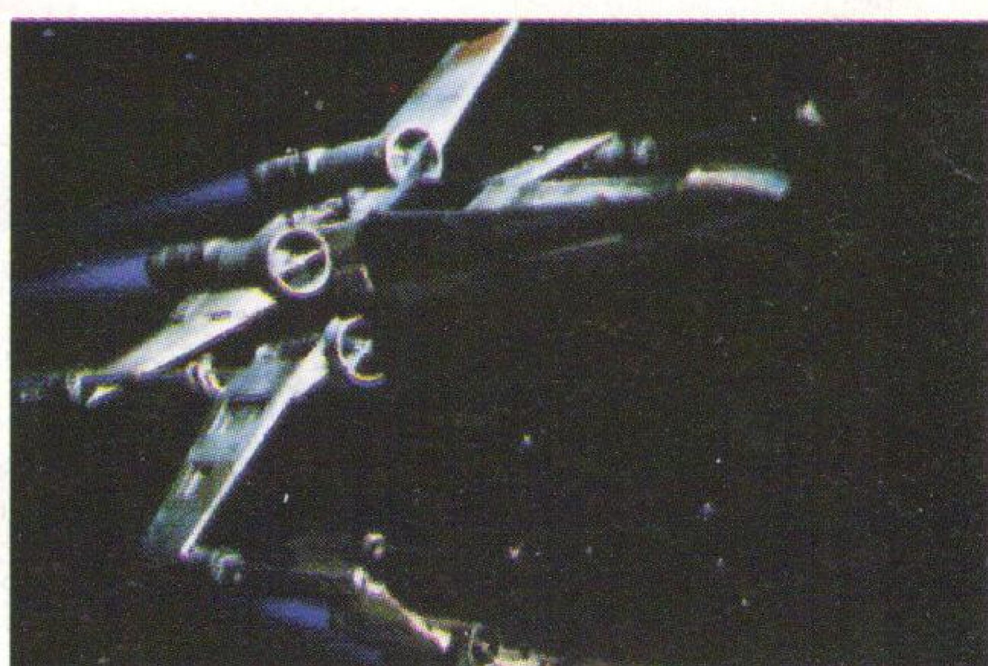
Fabrikant: Lucasfilm Games
MS-DOS: ƒ 139,00 / BEF 2699
Beeld: VGA
Geluid: SoundBlaster (Pro)/Adlib/Roland/ Pro Audio Spectrum





MS-DOS



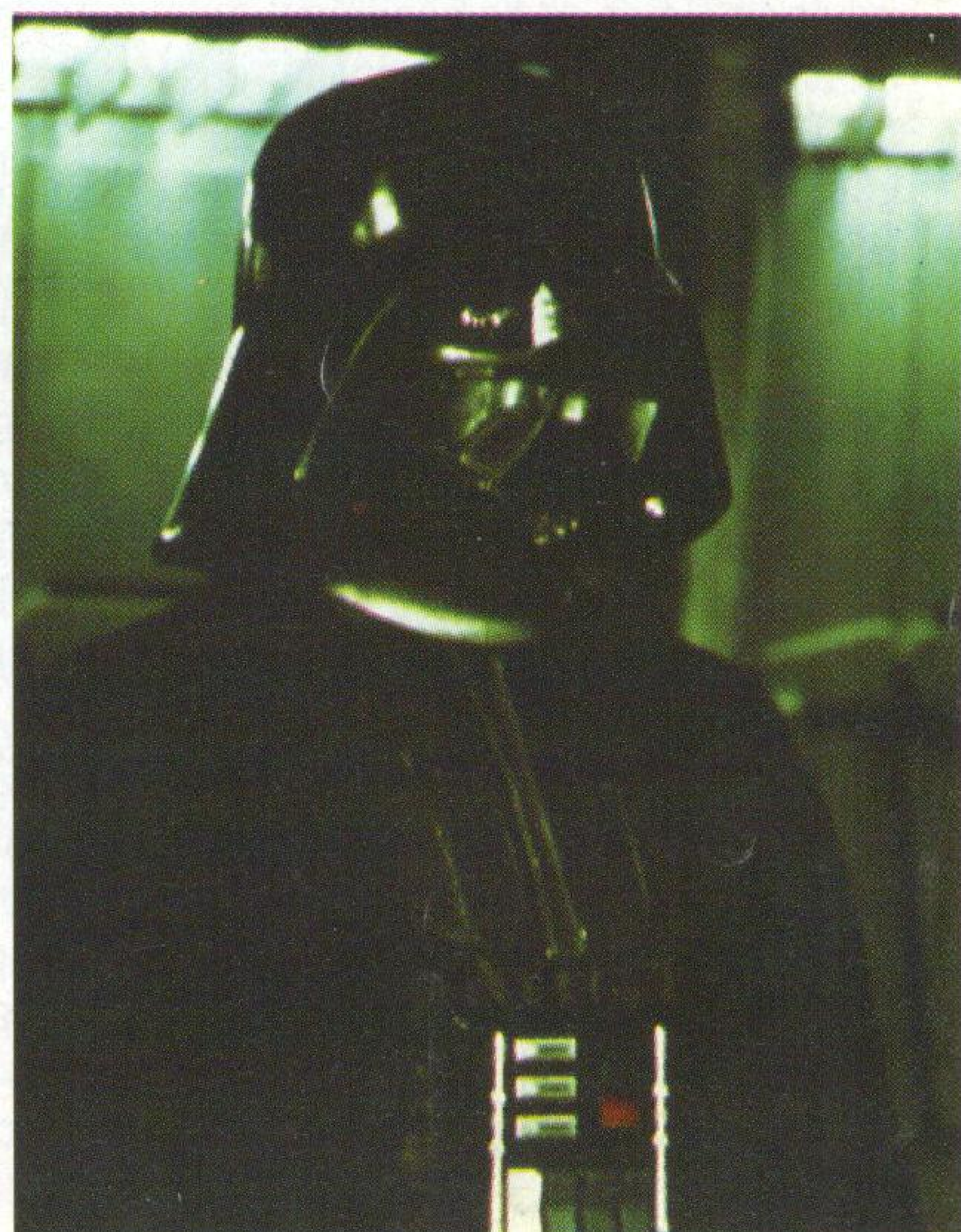


Als *Starwars*-freak was ik natuurlijk benieuwd of Lucasfilm zich er met een vluggertje af zou maken. Gelukkig is dat niet het geval. *X-Wing* is met zijn beeld en geluid gewoon het enige spel dat het predikaat "spel van de film Starwars" verdient. Het duurt even voor u echt "in" het spel zit, maar naarmate u de *X-Wing* fighter leert besturen en u tot over uw oren in de TIE-fighters zit, voelt u zich daadwerkelijk Luke Skywalker. In de missie waarin de Deathstar opgeblazen moet worden, flipte ik helemaal uit. (*Watblief? Red.*)

Een vergelijking met *Wing Commander* van Origin kan natuurlijk niet uitblijven en alhoewel er hier mensen zijn die dat spel niet konden waarderen, kan ik zeggen dat ik destijds een grote fan van de beide *Wing Commanders* was, maar nu met *X-Wing* een nieuwe favoriet in de genre te pakken heb. *X-Wing* is met zijn (overigens zeer goede) polygoon graphics niet al te spectaculair vergeleken bij *Wing Commander*, maar inhoudelijk is dit spel beter, sneller, afwisselender en veel en veel moeilijker.
Origin slaat wellicht terug met het binnenkort uit te bregen *Strike Commander* en nog wat later met een vervolg op *Wing Commander 2*; *Privateer* genaamd, maar in ieder geval tot dan blijf ik bij m'n R2 unit trouw.

Subliem spel. Echte freaks kunnen niet zonder. Kopen dus! May your X-Wing stick with you.

Artoo Geraerts



X-WING & WING COMMANDER

De ultieme ruimte-simulatie??

ROB HUNTER GRAAFT DIEP, VERSLAAT DE NIEUWKOMER *X-WING* HET BEFAAMDE *WING COMMANDER 2* OF NIET?

ANDERHALF JAAR GELEDEN BRACHT ORIGIN EEN REVOLUTIONAIR NIEUW SPEL UIT, *WING COMMANDER*; EEN SUPER GEAVANCEERDE VERSIE VAN HET OEROUDE SPEL *STAR RAIDERS*, DAT HÉÉÉÉÉÉL LANG GELEDEN WERD UITGEBRACHT OP DE ATARI 400 EN 800 EN DE VCS2600 SPELCOMPUTER. *STAR RAIDERS* WAS GEBASEERD OP *STAR WARS*, DE EERSTE SPACE OPERA FILM VAN GEORGE LUCAS.



MS-DOS



MS-DOS

In één klap maakte Wing Commander een einde aan de vroegere Vector Graphics 3D ruimte schietspellen. Het spel had prachtige graphics, maakte gebruik van de VGA en geluidsmogelijkheden van de moderne P.C.'s en had nog een prima verhaal ook. Geen wonder dus dat Wing Commander ongeveer alle software-prijzen kreeg die te behalen waren, kortom: een absolute bestseller!
Deze megahit werd een half jaar later gevolgd door *Wing Commander II*. Is *WC* een prachtprogramma, *WC2* is zo mogelijk nog beter. Spraak in het programma, veel meer en nog realistischere schepen, plus een hele serie nieuwe avonturen tegen de katachtige boeven. *WC* en *WCII* waren dermate populair, dat voor beide programma's twee uitbreidingsdiskettes met nieuwe avonturen in het Kilrathi universum zijn uitgebracht.

IMITATIE

Na *WCII* hebben velen geprobeerd Origin naar de kroon te steken. *Star Trek*, *Lightspeed* en *Mantis* zijn daar uitstekende voorbeelden van. Geen van deze benaderde echter ook maar in de verste verte de kwaliteiten of populariteit van de *Wing Commander* reeks. Althans, totdat *X-Wing - The Star Wars Flight Simulator* van Lucas-Arts ten tonele verscheen. *X-Wing*, de jongste telg uit de LucasArts Entertainment Company-stal is bedoeld als het ultieme ruimteschietspel.

Zoals echte fanaten wel weten, is Lucasfilm de maatschappij die de *Star Wars* saga in de bioscopen heeft gebracht. Geen andere maatschappij had dan ook zo'n prachtige *Star Wars* simulatie op de markt kunnen brengen. Superieure graphics, geluid van dezelfde kwaliteit als de film, en prachtige scenario's, allen gebaseerd op de film.

XW OF WC??

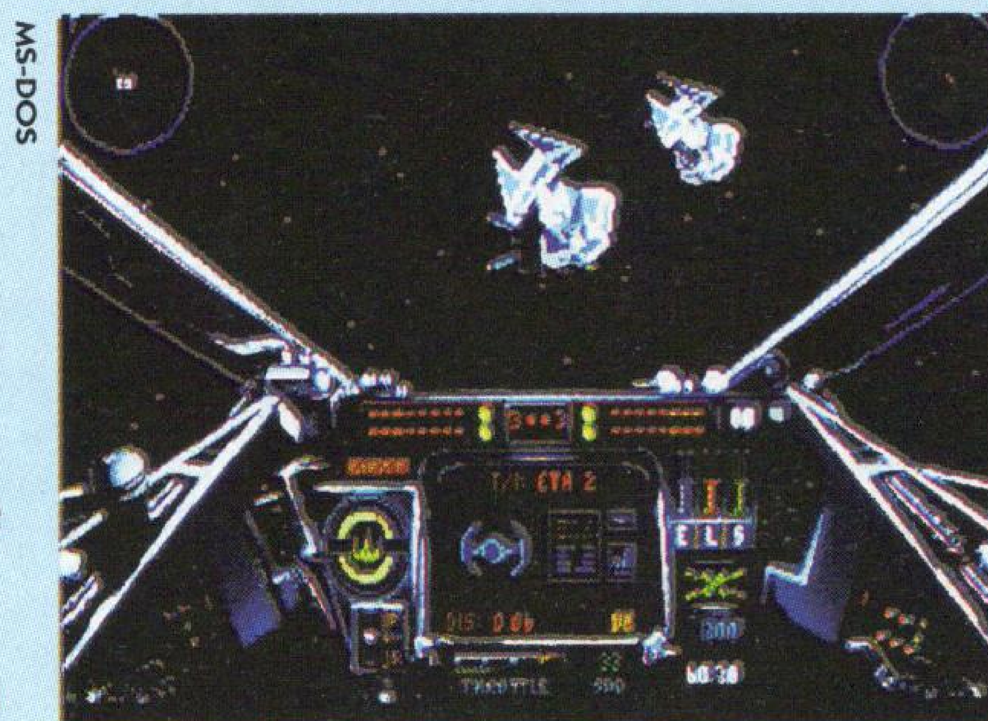
Een vergelijkend onderzoek leert het volgende.

INSTALLATIE

Op installatie wint *X-Wing* op alle fronten. Het is snel en makkelijk te installeren, terwijl u bij *Wing Commander 2* toch al snel een drie kwartier uit de spreekwoordelijke neus zit te peuteren.

SPELSNELHEID

Wederom wint *X-Wing* het makkelijk van *WC* en *WC2*. Heeft u een 386SX voor *WC2*, dan hebt u vooral bij gebruik van de automatische piloot wachtpauzes waarin een kopje koffie gezet kan worden. Wanneer er veel vijandelijke schepen in de buurt zijn kunt u vervolgens tijdens de slag rustig de versgezette koffie opdrinken. Ik (tsja, je bent freak of niet...) heb speciaal een 486DX-33 gekocht om *WC2* op een beetje normale snelheid te spelen.
X-Wing daarentegen is prima te spelen, zelfs op een simpele 386SX. Het spel blijft behoorlijk snel, pauzes bij inladen van nieuwe speldelen zijn minimaal.



MS-DOS



MS-DOS

SPELPLEZIER EN UITBREIDING

Hier wordt het moeilijker. Ik denk dat ik van *WC* en *WC2* meer plezier heb gehad. Maar dat komt met name omdat deze er als eerste waren. Het zijn en blijven de eerste ruimteschietspelen van topklasse, en ik heb er honderden uren inzitten. Het verhaal is meeslepend en goed verzorgd. *X-Wing* mag dan wel prachtig en briljant zijn, maar in feite biedt het niets nieuws.

De scenario's van *WC* en *WC2* zijn hels moeilijk, daarentegen zijn bepaalde *X-Wing* scenario's in mijn ogen compleet onspeelbaar. Persoonlijk denk ik dat voor de doorsnee speler, die moet kiezen voor één van deze twee spellen, X-Wing de betere keuze zou zijn, mede door de prachtige trainingsmodi die het spel bevat.
Qua uitbreiding is er (voorlopig nog) geen beter ruimteschietspel dan *Wing Commander 2*, zeker nu de *WC* en *WC2* voor relatief weinig geld compleet mét datadiskettes op CD-ROM verkrijgbaar zijn.

GELUID

Wat spraak betreft is *Wing Commander 2* beter, zeker wanneer het separate *Speech Pack* aangeschaft wordt. Maar ook de muziek vind ik beter. Geluidseffecten zijn beter bij *X-Wing*, vooral omdat er gebruik wordt gemaakt van gedigitaliseerd geluid uit de films.

En dus???

Voor wie nog geen van beide spellen heeft (bestaat zo iemand nog??) kan ik *X-Wing* aanraden. Het spel volgt de film prima, heeft subliem geluid en prachtige graphics, en is op vrijwel alle moderne machines prima te spelen, inclusief low-end machines als een 386SX. Bedenk echter wel dat zowel *X-Wing* als *WC/WC2* ware geheugenvreters zijn.
Gezien de huidige prijsstelling is voor CD-ROM bezitters de *WC* en *WC2* CD-ROM een prachtige aankoop. Een kanttekening hierbij: alle gepubliceerde cheat-modes van *WC* en *WC2* werken niet op de CD-ROM versie.
En vervolgens blijft het afwachten wat de aangekondigde CD-ROM versie van *X-Wing* ons zal bieden.

Ik houd u op de hoogte!

Rob Hunter

Wat en waar?

U kunt de recensies van de besproken spellen als volgt terugvinden:

Wing Commander:	Hoog Spel 3, pag. 57
Wing Commander 2:	Hoog Spel 6, pag. 56
WC2 Special Operations 1 datadisk:	Hoog Spel 11, pag. 54
WC2 Special Operations 2 datadisk:	Hoog Spel 12, pag. 50
X-Wing:	Hoog Spel 17, pag. 34

De missie disks voor *WC* en het *Speech Pack* (spraakdisk) voor *WC2* werden niet in Hoog Spel besproken.

Prijzen:

3.5" disk	
WC	ƒ 79,50/BEF. 1549
WC datadisk 1&2	ƒ 69,50/BEF. 1359
WC2	ƒ 149,50/BEF. 2889
WC2 Spec Op. 1	ƒ 69,50/BEF. 1359
WC2 Spec Op. 2	ƒ 69,50/BEF. 1359
WC2 Speech Pack	ƒ 59,50/BEF. 1159

CD-ROM	
WC Compleet	ƒ 179,50/BEF. 3469
WC2 Deluxe (Compleet)	ƒ 179,50/BEF. 3469

LET OP! De CD-ROM versies worden her en der voor aanzienlijk lagere prijzen dan de hierbovenstaande aangeboden. Even rondbellen kan aardig wat opleveren.

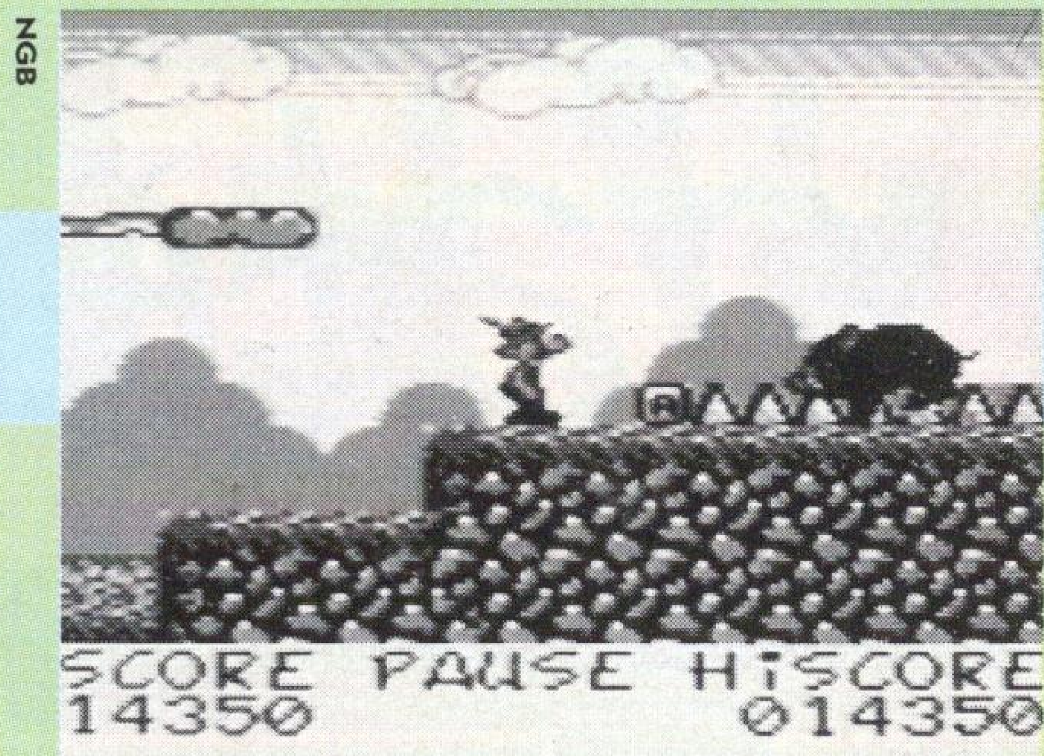
ASTERIX

Er zullen maar weinig mensen zijn die de striphelden *Asterix en Obelix* niet kennen. Anno 50 v Chr. is Gallië bezet door de Romeinen, op dat ene kleine dorpje na.

MS-DOS

Op zekere dag wordt de betrekkelijke vrede wreed verstoord als het nieuws bekend raakt dat Obelix door de Romeinen gevangen genomen en weggevoerd is. Er wordt in allerijl een vergadering belegd en Asterix biedt zich aan als vrijwilliger om zijn vriend te redden. Asterix reist vervolgens door Gallië, het Romeinse Rijk en zelfs Egypte om Obelix te vinden. Onderweg wordt hij uiteraard lastig gevallen door Romeinse troepen die hem het leven zuur proberen te maken. Het platformspel *Asterix* bevat vier werelden en twaalf levels, terwijl er in de beste tradities natuurlijk ook bonuslevels te vinden zijn.

NGB



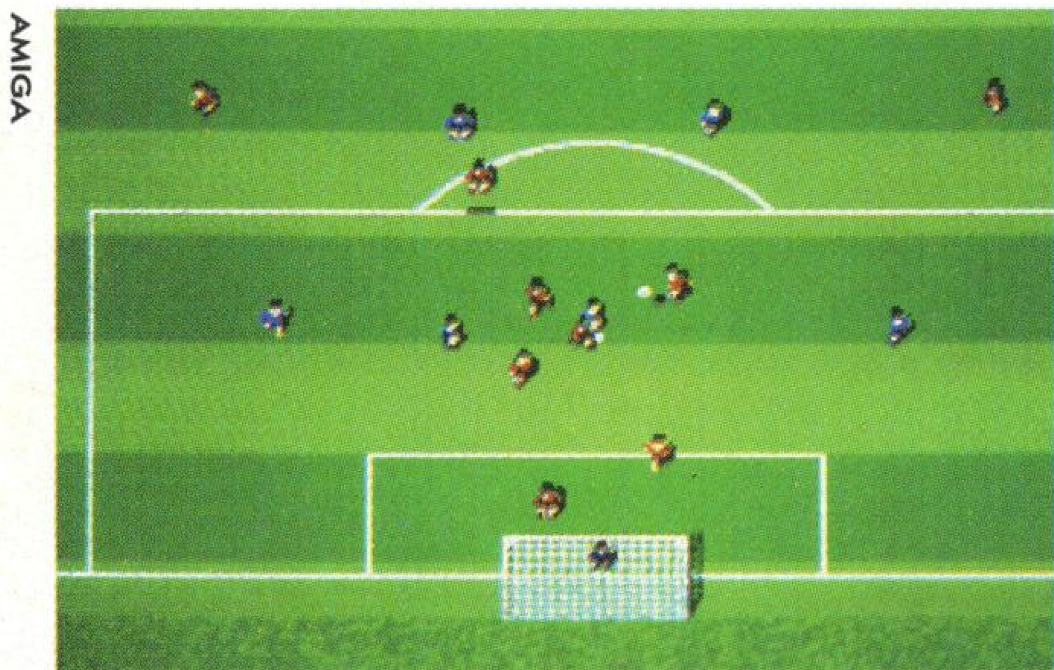
Infogrames: Nintendo Game Boy, Super Nintendo

GOAL

Enige tijd geleden alweer werd bekend dat Dino Dini, de maker van *Kick Off* en *Kick Off 2* Anco had verlaten en er dus definitief geen *Kick Off 3* zou komen.

Voetballiefhebbers hoeven echter niet te wanhopen aangezien Dino inmiddels onder contract staat bij Virgin Games. Hij zet hier zijn werk voort, alleen mag zijn nieuwe spel om begrijpelijke redenen niet *Kick Off 3* heten. Vandaar dat is gekozen voor de titel *Goal*.

AMIGA



In *Goal* is het concept van *Kick Off* niet ingrijpend veranderd; men ziet nog steeds de actie in vogelvlucht. Het spel is alleen op een aantal punten verfijnd. Zo kan men het veld in twee vergrotingsfactoren bekijken en is het ook mogelijk het veld een kwartslag te kantelen zodat men van links naar rechts speelt.
Het bewegen van de spelers is wat aangepast. Gaat men rennen dan ligt men niet direct op volle snelheid, doch pas na een paar stappen. Afhankelijk van de snelheid waarmee men rent is er meer ruimte nodig om te draaien.
Verder is het rondspelen van de bal verbeterd en beweert men dat het spel niet langer te winnen is door vanaf een bepaalde plaats op doel te schieten. We wachten af.

Virgin: Amiga, Atari ST, MS-DOS

Monopoly

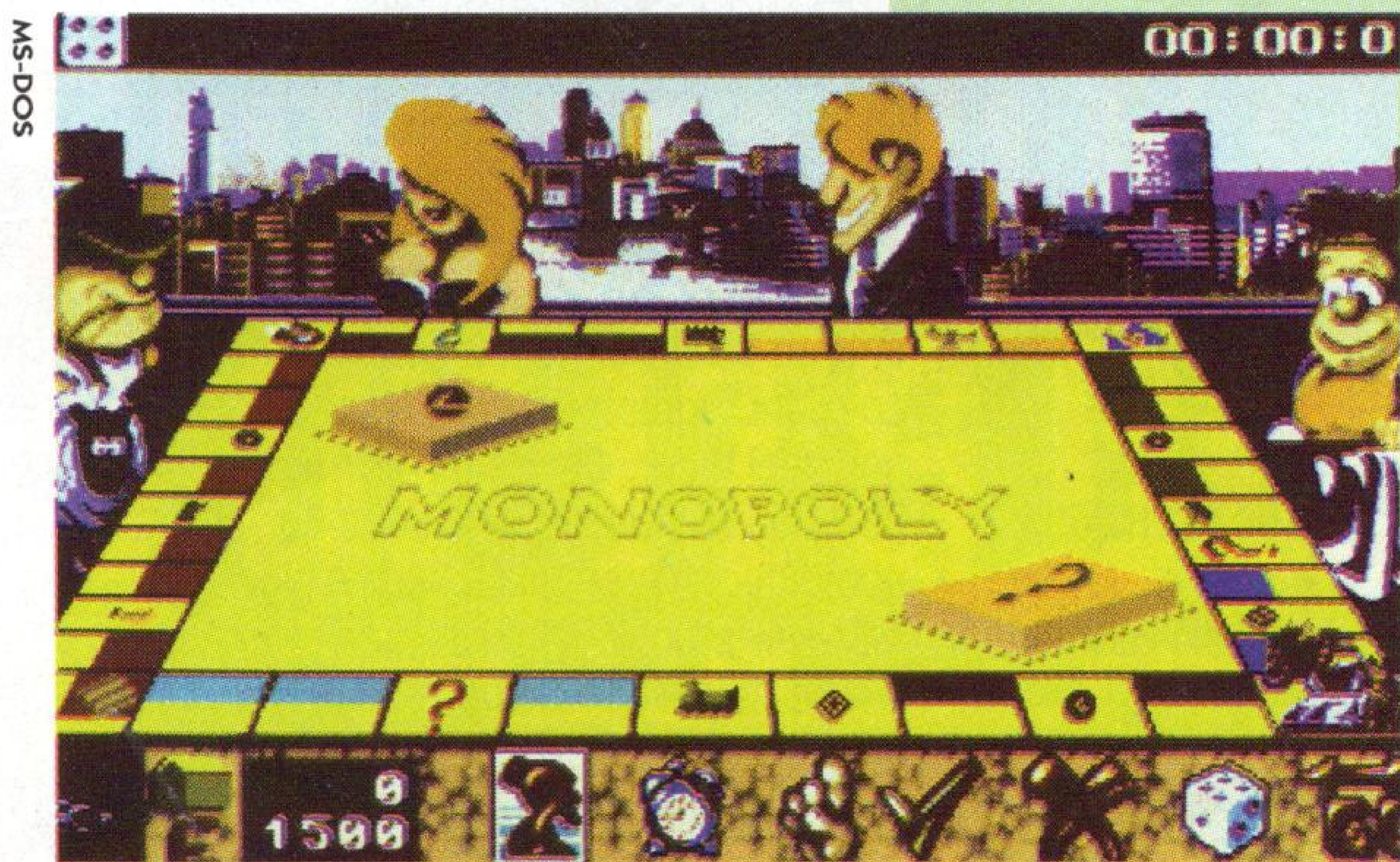
Het bordspel *Monopoly* is, naast *Scrabble*, een van de meest succesvolle spellen aller tijden. Ook op de computer zijn er in de loop der tijden al diverse uitvoeringen geweest van deze spellen.

Zeer binnenkort verschijnt *Monopoly* ook voor de PC, zowel op diskette als CD-ROM. De CD-ROM versie bevat acht verschillende computertegenstanders die elk hun eigen animaties hebben. Zo speelt er bijvoorbeeld een yup mee die, wanneer hij aan het verliezen is, zienderogen aftakelt tot een haveloze dakloze alcoholist.

Maar er zijn nog andere animaties die het spel leuk maken. Landt men op "Vrij Parkeren" bijvoorbeeld, dan ziet u zich een parkeergarage binnenrijden. En bouwt u een hotel, dan verschijnt eerst een bulldozer die de eerder neergezette huizen met de grond gelijk maakt.

Supervision: Amiga, MS-DOS (eind 1993 Sega Mega Drive)

MS-DOS



SIM FARM

Maxis heeft de smaak goed te pakken, getuige hun nieuwste titel *Sim Farm*. In dit spel beleeft u het dagelijkse leven van het boerenbestaan, met als grote voordeel dat u niet elke ochtend om vier uur hoeft op te staan.

MS-DOS



MS-DOS



U ploegt het land, koopt zaden, plant deze en u verzorgt ze goed totdat ze rijp zijn voor de oogst en dus de verkoop.
U moet de gewassen beschermen tegen ongedierte en natuurrampen, zoals overstromingen en droogte. Ook zult u te maken krijgen met een steeds maar uitdijende stad die steeds meer kostbare landbouwgrond opslokt voor het bouwen van huizen.

Het weloverwogen aanschaffen van zaken als tractoren, oogstmachines, ploegen en dergelijke kunnen u het leven wat lichter maken. Ook kunt u vee aanschaffen om over de akkers te laten grazen. Daarnaast bestaat de mogelijkheid om land te kopen en te verkopen en om te speculeren op de termijnmarkt voor landbouwprodukten.

In *Sim Farm* is uw grond net zo vruchtbaar als uw fantasie.

Maxis: MS-DOS, Macintosh, Amiga 1200

UP dates

IN DEZE RUBRIEK WILLEN WE U OP DE HOOGTE HOUDEN VAN REEDS EERDER BESPROKEN SPELLEN DIE NU OOK VOOR EEN ANDER TYPE COMPUTER LEVERBAAR ZIJN. WE BEPERKEN ONS HIERBIJ TOT EEN KORTE BESCHRIJVING VAN HET SPEL EN WE VERWIJZEN NAAR DE AFLEVERING VAN HOOG SPEL WAARIN U EEN UITGEBREIDE RECENSIE OVER DAT BETREFFENDE SPEL KUNT VINDEN.

MEGA-LO-MANIA

Samen met een kleine groep aanhangers bent u geland op een verre planeet, een rijke bron van allerlei grondstoffen. Door het winnen en gebruiken hiervan moet u uw nieuwe onderkomen tot een welvarende planeet laten uitgroeien. Helaas zijn samen met u nog drie anderen op dezelfde planeet terecht gekomen, dus de basis voor een lange reeks conflicten is meteen gelegd. Het spel draait om het winnen van grondstoffen, het ontwikkelen van uitvindingen, waaronder natuurlijk wapens, en het veroveren van gebied op uw drie, door de computer bestuurde, tegenstanders.

Vond u *Populous* een boeiend spel, dan moet u beslist eens kijken naar *Mega-Lo-Mania*. Vond u *Populous* maar matig, dan nog is de kans groot dat u verslingerd raakt aan *Mega-Lo-Mania*. Deze zogenaamde God-simulatie heeft namelijk alles. Fraaie graphics, prima geluidseffecten en gedigitaliseerde stemmetjes en humoristische animaties. Bijzonder leuk is de mogelijkheid om met de computertegenstanders verbonden te sluiten en deze later glashard te verbreken door de bondgenoot genadeloos een dolk in de rug te planten. Perfect!

Steven Groot

PRODUKTINFO

Fabrikant: Virgin Games
Sega Mega Drive: ƒ 155,00/ BEF 2695

Zie voor een volledige recensie Hoog Spel 6, pag. 33

SMD



LINKS - PINEHURST

Van de fraaie golfsimulatie *Links* verscheen al een tijdje geleden een nieuwe SVGA versie, *Links 386 Pro*. Nu is ook een oudere datadisk aangepast voor SVGA graphics. Afgezien van de SVGA graphics verschilt deze datadisk niet van de eerder besproken *Pinehurst* datadisk.

Deze nieuwe versie van *Pinehurst* bevat fraaie SVGA graphics zoals we die inmiddels gewend zijn van *Links 386 Pro*. De datadisk is overigens ook te gebruiken met *Links* en *Microsoft Golf for Windows*, zij het dan uiteraard niet in SVGA. In het installatie-menu kunt u eenvoudig een keuze maken voor welke versie u deze diskette wilt installeren.

Steven Groot

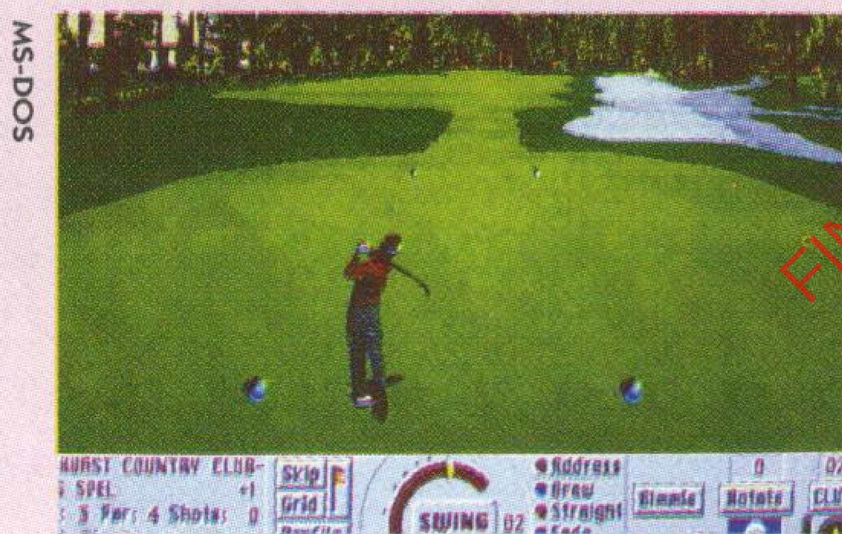
PRODUKTINFO

Fabrikant: Access/U.S. Gold
MS-DOS: ƒ 69,50 / BEF 1359

N.B. Om deze datadisk te kunnen gebruiken heeft u *Links 386 Pro*, *Links* of *Microsoft Golf for Windows* nodig.

Zie voor een volledige recensie Hoog Spel 7, pag. 34
(*Links* werd gerecenseerd in Hoog Spel 3, pag. 18, *Links 386 Pro* in Hoog Spel 12, pag. 36 en *Microsoft Golf for Windows* in Hoog Spel 13, pag. 52)

MS-DOS



B17 FLYING FORTRESS

In deze simulatie bent u gezagvoerder, co-piloot, bommenrichter, navigator en nog veel meer. Omdat dit allemaal wel heel erg veel tegelijk is, kunt u de computer diverse taken laten uitvoeren. Maar uw promotiekansen zijn groter als u meer taken zelf uitvoert. Leuk in deze simulatie is dat de bemanningsleden onafhankelijk van elkaar hun accuratesse zullen verbeteren naarmate hun ervaringspeil en moraal toenemen. Een ander onderdeel dat we niet eerder in dit soort spel tegenkwamen is dat u gewonde bemanningsleden tijdens de vlucht kunt vervangen, bijvoorbeeld de boordwerktuigkundige tijdelijk voor de getroffen staartschutter laten inspringen.

Grafisch scoort *B17 Flying Fortress* voor de Amiga ruim voldoende. De geluidseffecten zijn doelmatig, maar gezien de aard van het spel beperkt tot het sonore geronk van de motoren en het ratelen van de machinegeweren. Zoals bekend is het tempo waarmee de Amiga gegevens van diskette leest niet bijster hoog. Het aantal malen dat diskettes moeten worden gewisseld is echter zeer acceptabel gehouden. *B-17* kan eventueel op harddisk worden geïnstalleerd.

AMI



Het feit dat de prestaties van de bemanningsleden door opgedane ervaring verbetert is bovendien een zeer leuke vondst. *B-17* is zeker geen eenvoudige simulatie, maar voor diegenen die niet bang zijn om met het zweet in de handen te zitten mag dat natuurlijk geen enkel bezwaar zijn.

Steven Groot

PRODUKTINFO

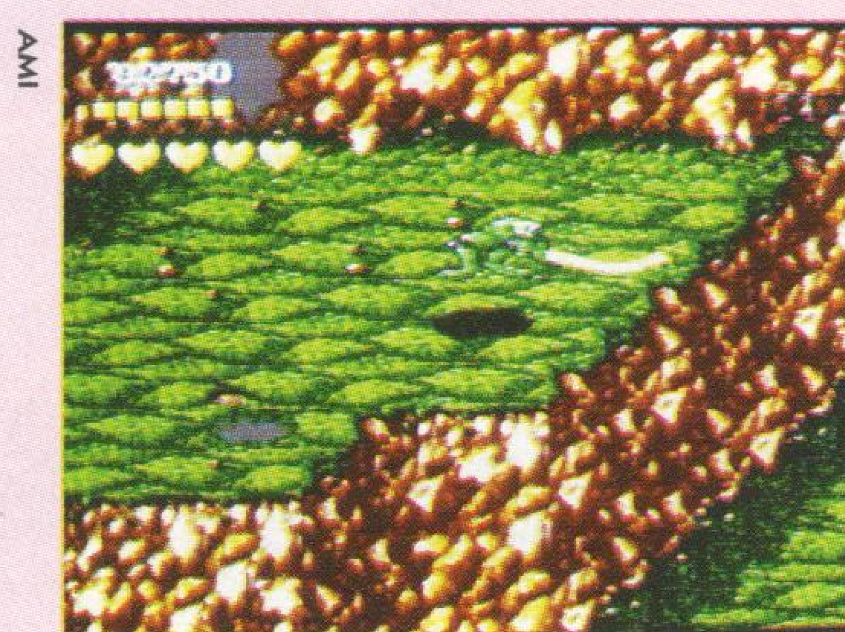
Fabrikant: MicroProse
Amiga (1Mb): ƒ 119,00 / BEF 2299

Zie voor een volledige recensie Hoog Spel 12, pag. 34

DARKSEED

Het adventure *Darkseed* speelt zich af in de wereld - en het hoofd - van de schrijver Rex Dawson. De eerste nacht in zijn nieuwe Victoriaanse huis levert hem al meteen een vreselijke nachtmerrie op. Al snel blijkt dat de scheidslijn tussen droom en werkelijkheid niet echt meer bestaat. In de beste *Alien* traditie is het ei van een monster in zijn lichaam geplant. Rex heeft slechts drie dagen de tijd om te voorkomen dat dit ei zal uitkomen. Hij moet zijn eigen hachje redden en tevens het voortbestaan van de Aarde waarborgen.

AMI



***Darkseed* voor de Amiga beslaat zeven diskettes, dus het regelmatig verwisselen hiervan is onvermijdelijk. Gelukkig kan het spel op harddisk worden geïnstalleerd. Het door ons geteste exemplaar liep al vrij snel vast. Na een telefoontje met Cyberdreams bleek dat een klein aantal diskettes van de eerste dupliceergang inderdaad een fout bevat. Het probleem was al onderkend en opgelost.**

Storend in deze versie van *Darkseed* is dat het beeld, en dan voornamelijk het tekstblok, wat flikkeringen vertoont. Afgezien daarvan blijft *Darkseed* een fraai adventure voor de liefhebbers van macabere verhalen.

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Cyberdreams
Amiga (1Mb): ƒ 119,00 / BEF 2299

Zie voor een volledige recensie Hoog Spel 10, pag. 34

BATTLETOADS

Baan uzelf een weg over de planeet Ragnarok naar het paleis van de Duistere Koningin en bevrijdt uw vrienden Pimple en Angelica. U heeft u de gedaante van een vervaarlijke pad die goed getraind is in het uitdelen van stevige meppen. Speelt u het spel getweeën, dan gaan beide spelers samen op pad en moeten ze elkaar helpen bij het verslaan van de vijanden. Maar pas op, u kunt ook uw handlanger in elkaar meppen. De tocht voert door verschillende gebieden, zowel bovenals ondergronds. Iets wat alle gebieden gemeen hebben is dat ze krioelen van de tegenstanders. Sommige delen van het spel moeten te voet worden afgelegd, maar af en toe staat u ter afwisseling ook een vervoermiddel ter beschikking.

***Battletoads* voor de Sega Mega Drive is qua spel gelijk aan de eerder besproken versie voor de 8-bits Nintendo.**
Grafisch is de uitvoering wat fraaier. Het is zonder meer een aardig spel voor de liefhebbers van het pure hak-en-sla-d'r-op werk.
Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Tradewest
Sega Mega Drive: ƒ n.n.b. / BEF n.n.b.

Zie voor een volledige recensie Hoog Spel 14, pag. 16

SMD





DOKTER STIKKIE WEET RAAD!

Speeltips mogen in Hoog Spel niet ontbreken. Stuur in die tips, cheats, codes, kaarten en al dat fraais. Dr. Stikkie probeert zoveel mogelijk de tips te testen. Soms bestaan er echter - voor dezelfde computer - verschillende versies van een spel en werkt een tip slechts op één bepaalde versie. Dit is helaas niet te voorkomen.

LET OP!!

Regelmatig krijgen we cheats en tips binnen voor één bepaalde computer. Bij controle blijkt dan echter dat een dergelijke cheat op meerdere computers werkt. Jammer genoeg hebben we niet van alle spellen alle bestaande versies, dus we kunnen niet alles controleren. Wanneer een tip derhalve bijvoorbeeld Amiga vermeldt en u heeft het spel op een andere computer, is het aan te raden toch de tip even te proberen. Je weet maar nooit. Werkt het inderdaad, laat het ons dan even weten zodat we onze tips-database kunnen bijwerken.

Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips. Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> en <F10>. Passwords en in te tikken tekst staan in HOOFDLETTERS. Joypad-bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan cursief.

ALIEN BREED - Special Edition
AMIGA

Onze ouwe getrouwe uit het cheat-centre te Albergen (hoe raden jullie het, inderdaad, ik bedoel Arjen Schepers) laat weer eens van zich horen. Deze keer niet met vreemdsoortige kreten zoals vroeger maar het heuse codes voor de nieuwe versie van zijn favoriete ramp. De volgende codes kunnen in elke computer in het spel ingevoerd worden (met wisselend succes):

Level 2: XXDFA
Level 3: RTHAA
Level 6: LAEEA
Level 8: UYTTA
Level 10: PPEAB

We kregen ze ook van Mathieu Burgerhout uit Rotterdam, die nog wat leuke intiksels wist:

FUCK OFF
STEVIE WONDER
KNACKERED JOYSTICK
GENERAL MOTORS
PHS

Gewoon op een boordcomputer intikken en wachten op de verrassing.

GOBLIINS
ALLE COMPUTERS

Twee ii'tjes dus we hebben het over *Gobliins 2*. Een populair, maar behoorlijk moeilijk spel. Dus helpen we een handje. Deze keer de eerste wereld, de volgende keer meer.

Dorp

Praat met de twee oude mannetjes. Probeer de fles door Fingus en Winkle te laten stelen. Probeer de worst van de oude heer eerst met Fingus en dan met Winkle te stelen.
Plaats Winkle op het platform en druk met Fingus de knop in. Probeer met Winkle wanneer deze op het dak is de worst te stelen. Pluk met Winkle de bloemen.
LET OP!! Om de fles te krijgen moet Winkle proberen de worst te stelen. Als de oude mannetjes in een deuk liggen kan Fingus de fles pakken. Gebruik de fles om te zien dat deze leeg is.

Fontein

Kietel de kikker met Fingus en Winkle. Druk op de fontein met Fingus, wanneer het water begint te stromen plaats je met Winkle de fles in de stroom. Ga terug naar het dorp.

Dorp

Begiet de bloemen. Geef met Fingus een bloem aan de oude heer. Probeer met Fingus de worst te stelen. Steel de worst van het dak met Winkle. Ga naar de fontein.

Fontein

Gebruik met Fingus de volle fles op de kikker. Gebruik met Winkle de volle fles op de kikker. Gebruik met Winkle de steen eerst op de schoorsteen en dan op het raam. Gebruik met Fingus de steen op de schoorsteen. Klop op de deur van de tovenaar, praat met hem. Gebruik met Fingus de steen op het mechaniek. Laat Fingus de trap omlaag trekken en ga met Winkle het dak op. Ga eerst met Winkle en dan met Fingus naar het raam. Ga met Winkle naar de schoorsteen. Ga naar binnen.

De Tovenaar

Praat eerst met Winkle met de tovenaar, dan met Fingus. Raak de staart van de tijger eerst met Fingus, dan met Winkle aan. Raak de mond van de tijger eerst met Fingus, dan met Winkle aan. Wanneer Winkle op de staart van de tijger trapt neem je met Fingus de lucifers uit de mond van de tijger. Steek het vuur onder de theepot aan. Giet er water in, de poster komt omlaag. Probeer de sleutel achter de poster te pakken. Raak de theepot aan om er tegen te blazen. Neem de opwind-sleutel. Gebruik met Winkle de opwind-sleutel op de koekoeksklok. Gebruik met Fingus de opwind-sleutel op de koekoeksklok.
Wanneer de koekoek met de grote sleutel tevoorschijn komt gooi je met Winkle de steen. Doe je dit te laat dan krijgt de tovenaar de steen op zijn hoofd. Raak je de koekoek wel dan laat deze de sleutel vallen.
Pak de grote sleutel en verlaat het huis van de tovenaar.

Fontein

Open met de sleutel de kelderdeur. Pak de wijn. Gebruik de wijn met Fingus en Winkle. Ga meteen naar de reus met behulp van het MOVEMENT menu.

De Reus

Gebruik met Winkle de worst op de hond. Doe dit daarna met Fingus en laat op dat moment Winkle passeren. Loop met Winkle door het gat in de boom. Praat met de reus, eerst met Winkle, dan met Fingus. Kietel de kip, eerst met Winkle, dan met Fingus. Kietel de kip met Winkle en geef met Fingus de kip een mep met de worst. Raap met Fingus het ei op. Gebruik het ei, geef het ei aan Winkle (gebruik het menu EXCHANGE OF OBJECTS). Kies Winkle en gebruik het ei. Steek met Fingus of Winkle het hout aan. Plaats het ei op het vuur. Praat met de wakker geworden reus. Geef de fles met water aan de reus. Geef de wijn aan de reus. Geef hem ook de worst. Fingus en Winkle kunnen nu vertrekken.

Tot zover het eerste avontuur. En wat Martin Kool betreft die vastzit bij het speelgoedveld in de zesde wereld (vijf velden van het eind), je bent volgens mij fors wat vergeten. Wat hints: bowlingballen zijn nuttig, Winkle kun je op een luchtbel schieten en wanneer je de luchtbel naar de paraplu weet te blazen kan Winkle de speld pakken.

HILL STREET BLUES
ALLE COMPUTERS

Van Peter Schmitz uit Limbricht kreeg ik de volgende. Een beetje morbide, dat wel, kippevel alom.
Wanneer er na 11 uur 's avonds moorden worden gepleegd krijg je het wel heel erg druk. Wanneer je alle stilstaande personen aanhoudt of ze een bekering geeft, zullen de meesten behoorlijk tegen je tekeer gaan. Kreten als *"Buzz Off"* en *"Shouldn't you be looking for crooks..."* zijn nog wel het minste dat je kunt verwachten. Zegt iemand echter - als hij al niet eerst er vandoor sprint - iets in de trant van *"Next time it'll be more serious"* dan kun je er donder op zeggen tegenover een moordenaar te staan. Arresteren die hap!
Een andere tip van Peter heeft betrekking op de rondslingerende lijken in het spel. Al die dooien en gewonden is niet echt een fris gezicht, vind Peter - gelijk heb je - en daar is dan ook een oplossing voor gevonden. En ook deze draagt weer sporen van zieke humor, je moet namelijk iedere gewonde aanhouden en bekeuren (voor ongeoorloofd vervuilen van de openbare weg waarschijnlijk?). Ze staan dan op en gaan ervandoor. Probeer je een lijk een bekeuring te geven dan krijg je een reactie in de zin van *"this one is as stiff as a board, call the coroner."* (de *coroner* is de lijkschouwer). Klik vervolgens op het kruis en loop daarna weg. Et voilà, de doden herrijzen!

INCREDIBLE MACHINE
MS-DOS

We hebben heel wat zorgvuldige lezer(s)/(essen), die terloopse opmerking in de bespreking van dit spel over de code voor het laatste level heeft heel wat post gegenereerd. Martin Kool uit Beverwijk kwam zelfs met **TWINTIG** codes voor het laatste level (87) aandragen. En allemaal werken!

Level 87: RHOMBUS
Level 87: OLIVE
Level 87: POLYNOMIALS
Level 87: PARAMETRIC
Level 87: SOLAR SYSTEM
Level 87: MARBLE
Level 87: HEAVY
Level 87: REPUBLIC
Level 87: QUATRAIN
Level 87: TYRANNOSAUR
Level 87: SULFURIC
Level 87: DOPA
Level 87: MINARET
Level 87: DOVETAIL
Level 87: JASMINE
Level 87: WRANGLE
Level 87: KUDOS
Level 87: CULDESAC
Level 87: YODEL
Level 87: XYLOPHONE

Van Ivo Jansch (Eygelshoven) kreeg ik er nog een: GULF en voor heel veel punten eventjes - 547A81Q2GW8 erachter tikken.
Martin liet ook weten dat bij hem de datum waarop je het spel speelt van invloed kan zijn op het spel. Zo veranderde op Valentijnsdag de ballon in een hartje. Op ons redactie exemplaar kregen we dat echter niet voor elkaar. Ook toen we datum op 25 december (Kerstmis) zetten gebeurde er niets. Iemand wel succes met deze?

MAGIC LAND DIZZY
AMIGA

Ook van Arjan het bewijs dat de programmeurs van dit spel liefhebbers van Prince zijn. Waarom anders DIAMONDS AND PEARLS intikken voor oneindige levens?

MARIO BROS 1
NINTENDO NES

Je hebt gelijk, Piërre van der Ven (Made), ook wij dachten dat iedereen deze truc kende. Maar dat was anders, dus.
OK, het is dus mogelijk om in de wereld waarin je gebleven was verder te gaan nadat je een leven verliest. Hoe dat moet? Eenvoudig, wanneer je in het menu komt houd je *A* ingedrukt terwijl je op *START* drukt. Wanneer je bijvoorbeeld in wereld 8.2 het loodje legt, kun je nu weer in 8.1 beginnen. En na 4.4 begin je weer in 4.1. Handig, niet?

OH NO! MORE LEMMINGS
MS-DOS

De vorige keer heb ik alle levelcodes gepubliceerd, maar van Bas Lamerichs uit Den Haag kreeg ik wel een heel fraaie cheat. En die maakt dat intikken van al die codes overbodig. Althans tot op zekere hoogte, want je begint bij deze tip altijd op het eerste level. Dus het duurt even voordat je bij de latere levels terechtkomt.

Voer als password SLAMRACING in, start het spel en wanneer je het level betreedt kun je met toets <5> op het numerieke eiland (**en geen andere !**)

BILL'S TOMATO GAME • AMIGA

Waanzinnig spel, de hele redactie kan er dan ook nauwelijks vanaf blijven. En ja hoor, komt Patrick Oor uit Wijk bij Duurstede met de levelcodes.

LEVEL 1
GLYCKEN
SEEPPUN
MEPEL
PLOOTTIT
WAMAL
CLOOPAN
GIAPOG
ZULLAR
BEGGEN

LEVEL 2:
ZAIVIT
ZIOMAL
NOIBBAT
VIANEN
CLIENNUNG
WAIVOR
GLEALLOG
MEFFAN
SIEDDER
TOUKER

LEVEL 3:
BOOMAN
BINNON
CLOINAL
FLESSAR
TIGFIN
TOKEN
SAKUG
TAIGGAT
CLYFIT
SIPUG

LEVEL 4:
GEABBAR
TAPPER
VOASSOG
GIVIN
TIAVER
PLOIDDOG
NEABBAN
PAIBBIN
BYMEL
SLOOVOM

LEVEL 5:
WYVAN
SLYPPIT
FLOGGAL
VENIN
DRUTTEL
GLIETTUG
FLYNNEL
MIOSSAT
DROADDAR
BOUTTOL

LEVEL 6:
SLAINUM
PLEAMIN
GYVET
TEETTAL
BOACKER
BOICKEL
PLOAGOG
FLOUMUN
WOISSAN

naar het volgende level gaan. Perfect, Bas! Ook Bruno Reniers (Tienen) zond deze tip in.

PAPERBOY 2
SUPER NINTENDO
Tsja, wat moet ik nu met die tip van George Esselink uit Elst? Want zo'n goed spel vind ik dit nu echt niet, dus wat kan het mij schelen dat ik met code **4679** in een villawijk begin?

PINBALL FANTASIES
AMIGA
Waanzinnig flipperspel, en we kunnen op Arjen Schepers rekenen om ons plezier te vergallen met weer twee van die tips van hem. Wanneer je namelijk - voordat je het aantal spelers kiest - DIGITAL ILLUSIONS intikt kun je de bal niet meer verliezen.
Liever had ik gezien dat hij me alleen van EXTRA BALLS verteld had, dat geeft alleen maar vijf extra ballen. Zou een stuk sportiever geweest zijn, Arjen.

PLAGUE
C64
Wederom een spel dat tussen de mazen van het Hoog Spel recensie-net geglipt is. Peter Breukers hanteert de reset knop en weet oneindige levens en bommen te vergaren.

Na het resetten tik je:
POKE25033,173
<RETURN>
POKE16722,173
<RETURN>
SYS16387
<RETURN>

SONIC 2
GAME GEAR
Fraaie van Michel Molleman uit Voorschoten. Zet de Game Gear aan en druk op *START* wanneer SEGA op het scherm verschijnt. Houdt *START* ingedrukt en laat de demo uitlopen. Nu verschijnt PUSH START, laat de knop nog steeds niet los maar druk *1* en *2* in terwijl je het joypad *links/omlaag* drukt. Je hebt nu ondertussen wel drie handen nodig maar houdt alle toetsen ingedrukt tot je een tingelend geluid hoort. Laat alle toetsen los en druk weer op *START*. Je kunt nu zelf bepalen welk level je spelen wil.

SPIKEY IN TRANSYLVANIA
C64
Nog eentje van Sander Schut. Wanneer je bij dit spel <C>+<J>+<2> intikt krijg je oneindige levens.

STREETFIGHTER 2
AMIGA/SUPER NES

AMIGA
Mathieu Burgerhout schreef me hoe je in dit keiharde ram-bam spel je energie kunt bijladen.
Kies voor één speler modus en plaats de cursor op BLANKA. Druk nu echter **niet** de vuurknop in maar tik **twee** maal PATIENCE in.
Lukt het niet probeer het dan nog een paar maal. Als alles goed gaat wordt de rand van het scherm nu geel en weer blauw. Kies nu welke held je spelen wilt.
Door op <F10> te drukken tijdens het spelen krijg je meer energie.
Mathieu had ook nog deze ietwat curieuze. Kies voor twee speler modus, begin te spelen en pauzeer het spel met <P>. Tik nu 7KIDS, start het spel weer en verlies levens totdat je GAME OVER hebt. Wanneer je nu weer een nieuwe held wilt kiezen kun je alletwee (je bent in twee speler modus) dezelfde held nemen.
SUPER NINTENDO
Van Abel Gilsing - die verderop nog een hele gore weet te melden - deze: kies voor één speler en start het spel. Tijdens het gevecht druk je nu op *START* van het andere joypad. Speler 2 kan nu een held kiezen. Kies de krachtpatser waartegen je op dat moment als speler 1 vecht. Mep nu speler 2 even het spel uit en je hoeft deze vent niet meer te bevechten. Zo kun je meteen tegen Balrog en zo tekeer gaan.

SWIV
AMIGA
Nick Broekhuizen uit Enkhuizen is geen *Star Trek* fanaat, dat is duidelijk. Hij stuurde namelijk een code voor het grandioze actiespel *SWIV* in om oneindige levens te krijgen. Tijdens het spelen tik je NCC-1701 in, druk vervolgens de <SPATIEBALK> in; het beeld flikkert even en je krijgt oneindige levens. Wat *dat allemaal met Star Trek* te maken heeft? Wist je dan niet dat NCC-1701 het registratienummer van het ruimteschip *Enterprise* uit die films is? Het staat nog wel meer dan levensgroot op het schip geschilderd!

TOKI
LYNX
Herinner je je Vincent Willemsen nog? Je weet wel, die malloot die me de vorige keer in een wrak veranderde met zijn nerveuse *Batman Returns* tip (195 keer links, 256 maal omhoog en 3333 keer start of zoiets)? Juist ja, heeft-ie de moed me te vragen of die tip beviel!!!! Wat ik al niet moet lijden! Maar goed, daarvoor kreeg ik dan wel een pracht-tip voor *Toki*. Als volgt.
Ga af en druk bij het CONTINUE scherm op *OMHOOG* en *OPTION*. Blijf nu wachten (**geduld.....!**), je ziet een puntje naar GAME OVER gaan. Wacht op het puntje, druk *LINKS*, *RECHTS*, en je ziet een gedigitaliseerde foto van de programmeur.
Wanneer je wacht bij het GAME OVER scherm en tot na de intro *OMHOOG* en *OPTION* blijft indrukken krijg je tijdens het spelen geluidseffecten. Althans, dat beweert Vincent, het is me nog steeds niet gelukt dat voor elkaar te krijgen. Maar nu was Vincent ietwat wazig met de beschrijving van zijn tip. Teveel gecheat bij *Batman Returns*, Vincent? Zeker weten dat daar je hersens van verweken....

UGH!
MS-DOS
Recensent Eric ging compleet uit zijn bol van dit spel en leverde de nodige level-codes.

Level	Code
1	CAVITY
2	FIRSTCOMMUNION
3	FIGURATIVETHEATRE
4	BURNTOFFERINGS
5	MYSTERIUMINQUITATIS
6	DREAMFORMOTHER
7	UNCERTAINJOURNEY
8	SPIRITUALCRAMP
9	ROMEOSDISTRESS
10	RESURRECTION
11	PRAYER
12	DEATHWISH
13	DOGS
14	DESPERATEHELL
15	AWAKEATTHEWALL
16	SLEEPWALK
17	THEDROWNING
18	THEBLUEHOUR
19	ASEVENINGFALLS
20	ANDROGYNOUSNOISE
21	HANDPERMEATES
22	ELECTRADESCENDING
24	THISGLASSHOUSE
25	FLEEINGSOMNAMBULIST
26	THESOMNOLENTPERSUIT
27	ASHES
28	ASHESPARTII
29	WHENIWASBED
30	LAMENTOVERTHE-SHADOWS
31	FACE
32	THELUXURYOFTEARS
33	OFTHEWOUND
34	BELIEVERSOFTHE-UNPURE
35	OUVERTURE
36	WINDKISSEDPICTURES
37	THELAKEOFFIRE
38	BLASTOFTHEBOUGH
39	AMATERASU
40	THEABSOLUTE
41	LACRIMACHRISTI
42	BETWEENYOUTH
43	AFTERTHERAIN
44	WILLOTHEWISP
45	TALESOFINNOCENCE
46	STRAPPINGMEDOWN
47	THEDANZIGWALTZ
48	CHIMEREDESIDELA
49	SILENTTHUNDER
50	STRANGEFORTUNE

Martin van Braak (Warnveld) had er nog wat meer.

51	VENTRILQUIST
52	GLOOMYSUNDAY
53	THEDEATHOFJOSEPH
54	SONGOFSOLOMON
55	SICKOFLOVE
56	VANITY
57	FOURHORSEMEN
58	1983
59	OMEGADAWN
60	ARINGINTHEIREARS
61	THEGOLDENAGE
62	ALPHASUNSET
63	SPLITBLOOD
64	RAWWAR
65	REFLECTIONS
66	CHURCHOFNORETURN
67	WHATSTHEVERDICT
68	ZEROSEX
69	THISISHERESY

Er zit behoorlijk wat religie in die levelcodes verborgen, niet?

VENGEANCE OF EXCALIBUR
MS-DOS
Of dit nu bij Ghlen of mij thuishoort is me even onduidelijk. Volgens Jitte Dooper moet je - om heel veel geld te krijgen - Sir Breuse, nadat je hem gedood hebt, zo vaak mogelijk onderzoeken totdat hij verdwijnt. Wel moet je daarna vliegensvlug degene die Sir Breuse onderzocht heeft weer aanklikken. Kijk nu in diens inventory en je hebt 8000 of meer munten. Dit trucje werkt ook bij de draak later in het spel.
Overigens klaagde Jitte dat we iedere keer zijn adres vergeten. Welnu, beste goegemeente, laat het vanaf heden algemeen en wereldwijd (Hoog Spel wordt zelfs in Japan gelezen) bekend zijn dat onze eerbiedwaardige lezer Jitte Dooper in Wieringerwerf woont.

WOLFENSTEIN 3D
MS-DOS
De recensie van het vervolg, *Spear of Destiny* al gezien in dit nummer? Viel me dat even tegen van die jongens! Terug naar *W3D*, want door Ruben Komar uit Dordrecht werd ik op de vingers getikt inzake mijn eerdere tip. Start het spel niet met WOLF3D -NEXT maar gebruik WOLF3D -GOOBERS. Nu werken de eerder gegeven codes ook, maar je kunt nu van level één tot en met level twintig gaan in plaats van slechts één tot en met tien. Daarvoor doe je eerst <SHIFT INKS>+<ALT>+<BACKSPACE> en vervolgens <TAB>+<W>.
Ruben had nog een aardige: wil je met 100% energie, 99% ammo en **beide** sleutels beginnen (hebberds!) dan doe je gewoon even <L>+<I>+<M> tegelijkertijd. Ook Abel Gilsing meldde deze, alleen wist deze ook nog een manier om extra kracht op te doen. Wanneer je minder dan 11 punten kracht heb moet je gewoon door de botten en plassen bloed lopen. Je slurpt (kots!!!) dan het bloed en zo op en krijgt krachtpunten erbij. Helemaal yuk wordt het wanneer je een geluidskaart hebt, dan hoor je dat slurpen echt!

WWF 2
AMIGA
We nemen weer afscheid van Arjen Schepers deze keer. Scherpe tip deze, m'n beste: druk tien maal <F10> in en de tegenstanders bevriezen. Je kunt ze nu genadeloos in elkaar tremmen. Tsjonge, wat een sport!

PRO ACTION REPLAY

Onze handige bedrieger kan weer aan het werk. En deze keer herstellen we meteen wat drukfouten van de vorige keer.

SEGA MEGA DRIVE

ALIEN 3
FF08450099 Onbeperkt machinegeweren

BONANZA BROS
FF6C4B0003 Onbeperkte tijd

CHUCK ROCK
FF06D50007 Onbeperkte energie

CRACKDOWN
00DB626004 In de meeste gevallen verliest Andy geen leven
0021326004 Oneindige levens voor Ben

DESERT STRIKE
0049BE0000 De helikopter verbruikt geen brandstof
FFACDC0002 Onbeperkte energie in de eerste campagne
FF10B70003 Oneindige levens

DICK TRACY
FFFD6B0003 Oneindige levens

ECCO THE DOLPHIN
FFB6350038 Ecco kan niet gewond raken
FFB6360003 Onbeperkt zuurstof

FANTASIA
FF07D90007 Onbeperkte energie

SONIC 2
FFFE120009 Oneindige levens

VALIS 3
FFF44B0018 Constant energie-niveau

GAMEBOY

BART SIMPSON CAMP DEATH
010298C9 Onbeperkte energie

DIG DUG
020396C4 Oneindige levens

GREMLINS 2
0102C5C0 Oneindige levens

MEGA MAN
020308C1 Oneindige levens

SPIDERMAN
093098FF Onbeperkte energie

STAR TREK
010x4FD1 x bepaalt het aantal photonen

SUPER MARIO LAND
01xyB4FF Hiermee kan de wereld (x) en het level (y) bepaald worden. Bijvoorbeeld: 0123B4FF brengt je naar wereld 2, level 3.

TURRICAN
080CD5C5 Onbeperkte energie

SUPER NINTENDO

ACTRAISER
7E001C02 Oneindige levens

CASTLEVANIA IV
7E007C03 Oneindige levens

F ZERO
7E00CA0B Onbeperkte energie

LEGEND OF ZELDA
7EF36E80 Onbeperkte magische energie

MICKEY MOUSE
7E037202 Oneindige levens

PARODIUS
7E00980x x bepaalt het aantal levens

ROADRUNNER
7E1F8459 Onbeperkte tijd

SUPER ADVENTURE ISLAND
7E030D05 Oneindige levens

SUPER ALESTE
7E015702 Oneindige levens

SUPER STAR WARS
7E086E00 Je hebt geen Jawa's nodig

TURTLES IN TIME
7E00820x Met x bepaal je het startlevel.

ULTRA MAN
7E021880 Onbperkte tijd

NINTENDO NES

CHIP 'N DALE RESCUE RANGERS
0005B682 Oneindige levens

DUCK TALES
00015905 Onbeperkte tijd

FLINTSTONES
00030BFF Onbeperkt aantal munten

MEGA MAN 3
0000AE03 Oneindige levens

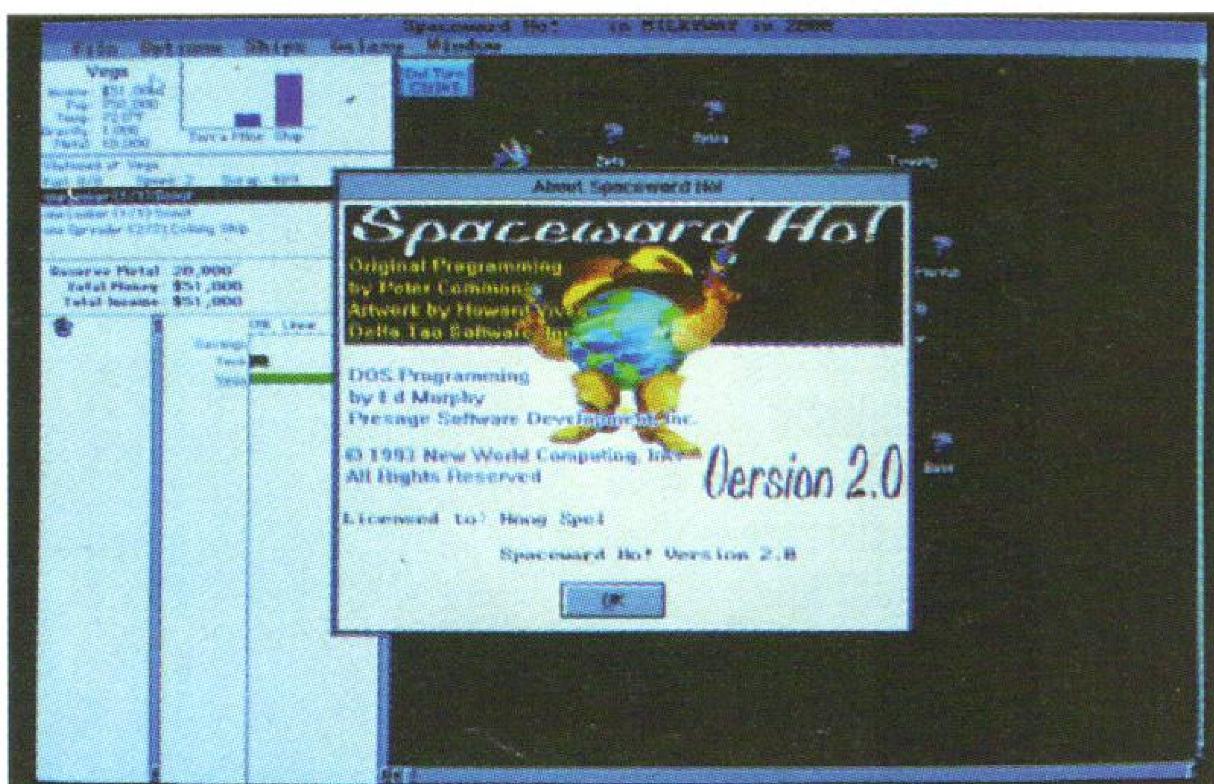
SUPER MARIO 3
0005F005 Onbeperkte tijd
0007EExx xx = het aantal munten

SPACEWARD HO!

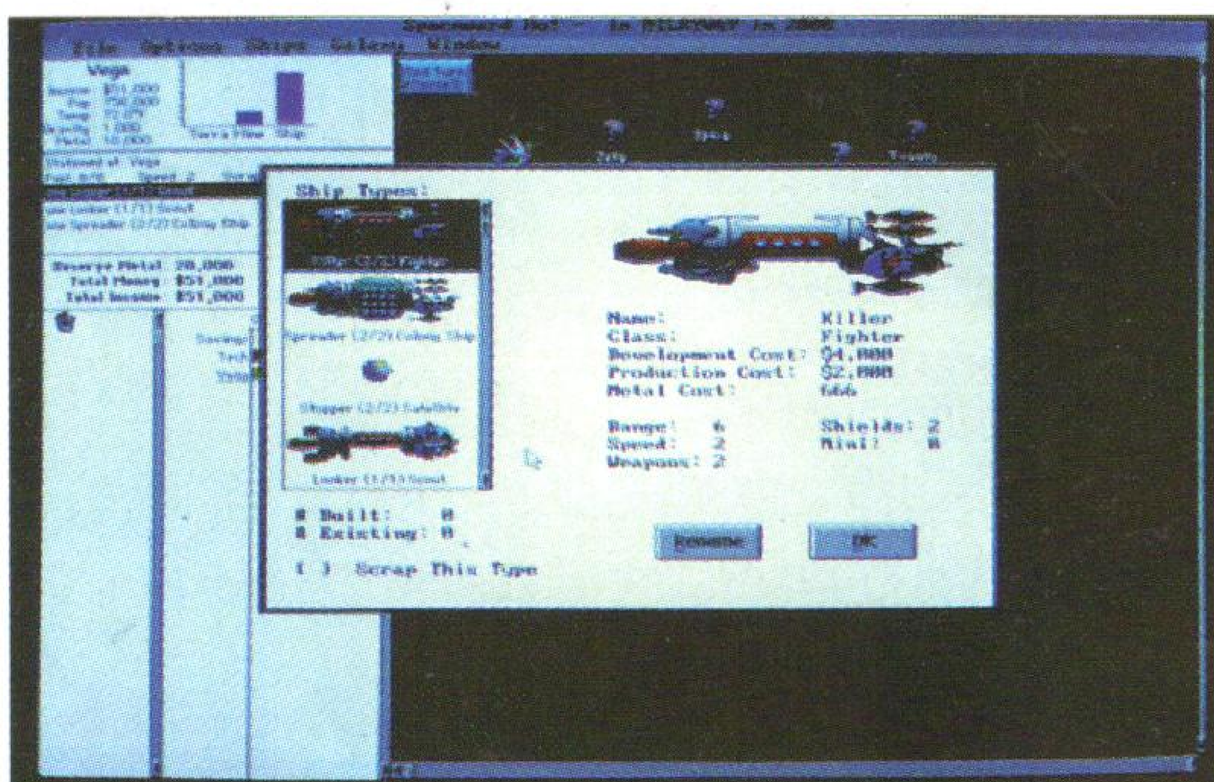
RUIMTE-COWBOYS OPGELET! PAK LASSO EN LASERGEWEER EN VEROVER DE RUIMTE!

SPACEWARD HO! IS EEN STRATEGIE-SPEL WAARIN HET DE BEDOELING IS DE RUIMTE TE VEROVEREN. MAAR AANGEZIEN U NIET DE ENIGE COWBOY IN DE RUIMTE BENT, IS DIT NIET ZO'N EENVOUDIGE OPGAVE. DE SLECHTERIKKEN ZIJN GELUKKIG WEL GOED TE HERKENNEN MET HUN MASKERS OP.

MS-DOS



MS-DOS



BESCHEIDEN BEGIN

U begint klein; een thuisplaneet en een aantal ruimteschepen. De thuisplaneet is goed bevolkt en zorgt voor geld en metaal. Het geld in *Spaceward Ho!* staat voor alles dat oneindig aangevuld kan worden en het metaal voor alles wat maar beperkt voorradig is. U kunt nu natuurlijk stil gaan zitten en afwachten wat er verder gaat gebeuren; de buren zullen waarschijnlijk wel op bezoek komen!
Een andere strategie is om wat te gaan verkennen. Een van uw ruimteschepen is van het verkennerstype en daarmee gaat u op zoek naar andere planeten. Deze staan gelukkig al voor u getekend op het scherm, zodat het een kwestie is van met de muis de te verkennen planeet aan te klikken. Deze onbekende planeten zijn echter niet allemaal onbewoond; met een beetje pech wordt uw trotse ruimteverkenner met één schot tot schroot geschoten. Als wraak kunt u dan een van uw gevechtstoestellen er op uit sturen. Als het u dan eindelijk gelukt is om een naburige planeet te verkennen, is het zaak om deze te koloniseren en er een speciaal ruimtevaartuig met kolonisten naar toe te sturen.

GRONDSTOF

Als u een onbeperkte hoeveelheid ruimteschepen had, was het zo mogelijk geweest om de gehele ruimte te veroveren. Maar zo eenvoudig zou natuurlijk niet zo leuk zijn. De voorraad schepen is zeer beperkt en de ontmoetingen met de andere ruimtebewoners kost ook nog eens een groot deel van uw vloot. Op uw planeten kunt u nieuwe ruimteschepen laten bouwen, hetgeen natuurlijk geld kost, maar ook metaal. Zoals eerder gezegd is metaal maar beperkt voorradig en dus is het noodzakelijk nieuwe planeten te ontdekken met een nieuwe metaalberg.

Planeten leveren dus metaal op, maar kosten in het begin een hoop geld om alles in stand te houden. Onder gunstige omstandigheden is het mogelijk om de temperatuur aan te passen, zodat de planeet een leefbaar klimaat krijgt. In die situatie kan de bevolking groeien en in plaats van geld kosten, geld opleveren.

Onderwijl kunt u een hoop geld uitgeven om de wetenschap te steunen. Met deze verhoogde technische kennis kunt u betere vliegtuigen bouwen en zo voor blijven op uw mede-ruimtebewoners.

DAG BUURMAN

De buren kunnen worden gespeeld de computer, maar ook door andere mensen. Verschillende gebruikers van een netwerk kunnen op het spel inloggen en zo meespelen. De computertegenstanders zijn zo geprogrammeerd dat ze zich aanpassen aan de menselijke spelers, waarbij het moeilijk wordt om aan te geven of een bepaalde tegenstander een mens of de computer is.

Verschillende opties in *Spaceward Ho!* zorgen ervoor dat het spel geen twee keer hetzelfde is. Zo is het mogelijk om de grootte van de ruimte op te geven, de verspreiding van de planeten aan te geven, uw eigen niveau aan te geven en ook de sterkte van de computertegenstanders te bepalen.

Spaceward Ho! is in de DOS-versie uitgevoerd met vensters a la *Windows*; een *Windows* versie wordt ook geleverd. Op SuperVGA schermen is het mogelijk om de grote hoeveelheid informatie in een keer op het scherm te toveren. Met lagere resoluties moet er wat heen en weer geschoven worden. Met behulp van de moderne geluidskaarten worden wat geluiden en kreten geproduceerd.

Waarom zou een strategie-spel altijd realistisch moeten zijn? *Spaceward Ho!* bewijst dat een spel waar het gaat om de strategie ook heel erg grappig en leuk kan zijn. Op verschillende onderdelen wordt het realisme ingeleverd voor het spelplezier. De speler hoeft zich niet bezig te houden met logistieke problemen, zoals het transport van metaal: dit gebeurt geheel automatisch. De speler kan zich concentreren op het veroveren van de ruimte en zich bezighouden met al die vervelende andere ruimtebewoners.

***Spaceward Ho!* is goed en degelijk uitgewerkt door New World Computing, de makers van onder andere *Might & Magic*. Een verfrissende telg, tussen de toch wat "saaie" strategie-spellen.**

Het netwerk op de zaak is hier ideaal geschikt voor. Nu alleen mijn baas en wat collega's zo ver zien te krijgen dat ze het opnemen tegen mijn Lucky Luke in de ruimte.

Laurens van Wijk

PRODUKTINFO

Fabrikant: New World Computing
MS-DOS: ƒ139,50 / BEF 2699
Beeld: VGA/SVGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Realsound/Thunderboard
Min. config.: 640K (+530K extended of expanded voor 256 kleuren), 286, 3,5Mb harddisk
Kan gespeeld worden op verschillende netwerken, waaronder *Novell Netware* en *Windows for Workgroups*. Meerdere spelers op één computer is ook mogelijk.
Een *Windows* versie is ook verkrijgbaar.



LANGZAAM DOE IK EEN PAAR PASSEN VOORUIT. NU NOG EVEN DE ZAAK 'SCANNEN' EN MIJN BEURT ZIT EROP. O SH*& DAAR HEB JE HET AL. DAAR ACHTER DIE DEUR STAAT EEN ALIEN. HIJ KAN ME NOG NIET GEZIEN HEBBEN, MAAR GEHOORD HEEFT HIJ MIJ ZEKER. NU IS HET DE ALIENS' BEURT.

AMI



Natuurlijk, hij opent de deur en daar sta ik, oog in oog met het lelijke monster. Hij trekt z'n geweer en schiet..... zonder succes.
De beurt is nu weer aan mij. Ik geef een van mijn mariniers de opdracht zich tot vlak voor de Alien te verplaatsen en geef hem het commando de Alien in een 'hand to hand' gevecht te lijf te gaan. De Alien verzet zich hevig, maar na behoorlijk wat wapengekletter is het dan toch mijn marinier die als winnaar uit de strijd komt. Veel tijd voor feestgedruis is er niet, want aan het einde van de gang staat de volgende Alien al weer braaf op mij te wachten.

OPVOLGER?

Tot zover een fragment uit het spel *Space Crusade*, een science fiction roleplaying game van Gremlin. Dit softwarehuis was eerder verantwoordelijk voor het spel *Hero Quest. Space Crusade* vertoont weliswaar veel overeenkomsten met dit spel, maar een opvolger wil ik dit niet echt noemen.

HET SPEL

Het hele spel draait om het vernietigen van Aliens. U heeft hiervoor de beschikking over 4 mariniers die allemaal door u bestuurd worden. Aan het begin van het spel staat u, als sergeant, met 4 mariniers in een doolhof van muren en vakjes. U mag nu met ieder mannetje een bepaald aantal zetten doen. Het aantal zetten hangt af van uw rang. Een sergeant mag uiteraard meer zetten doen dan een marinier. De computer geeft aan hoeveel zetten u mag doen, de vakjes waar het mannetje eventueel heen kan lopen worden dan lichter.
Dit alles ziet u van bovenaf, 2D dus. Als uklaar bent met de beurt geeft u dit aan en

AMI



SPACE CRUSADE

vervolgens gaat de beurt naar een eventueel tweede speler of direct naar de computer. De computer gaat dan alle, op de kaart zichtbare, Aliens verplaatsen. Aliens moet u natuurlijk eerst opsporen. Dit doet u door te 'scannen', het desbetreffende mannetje scant dan de wijde omgeving op Aliens.

KNOKKEN!!

Als het eenmaal tot een confrontatie komt tussen u en de Alien kunt u zelf nog maar weinig doen. Het scherm verandert van een bovenaanzicht in een 3D beeld en de computer werpt de dobbelstenen. Dit houdt in dat er getallen op het beeld verschijnen, zowel van de aanvaller als van de verdediger, en degene met het hoogste getal wint de strijd. Hier heeft u zelf geen invloed op. Natuurlijk kunt u wel zelf de wapens kiezen. Volbrengt u een missie goed, dan volgt uiteraard een promotie.

AMI



In het begin was ik niet echt kapot van dit spel, maar naarmate ik het meer speelde kreeg het toch ietsje meer aantrekkingskracht. Dit neemt niet weg dat het spel op den duur saai wordt; veel variatie is er niet.
Is het spel dan slecht? Nee, zeker niet, beeld en geluid zijn zondermeer goed, maar dit spel mist net dàt kleine beetje om het tot een echte topper te maken.

Rob van de Weerd

PRODUKTINFO:

Fabrikant: Gremlin
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2299
Amiga: ƒ 99,00 / BEF 1919
Beeld: EGA/VGA
Geluid: Adlib/Roland
Min. config: 640K, 286, 12Mhz, harrddisk en muis zeer aanbevolen!
Beveiliging: handleiding

IBM AMI

MICHAEL JORDAN In Flight

PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF 2699
Min. Config.: 386, 16Mhz, 560K RAM, 1024K EMS, Harddisk (3,5 Mb), DOS 3.3, muis of joystick
Beeld: VGA/SVGA
Geluid: AdLib/SoundBlaster/ Pro Audio Spectrum/Roland



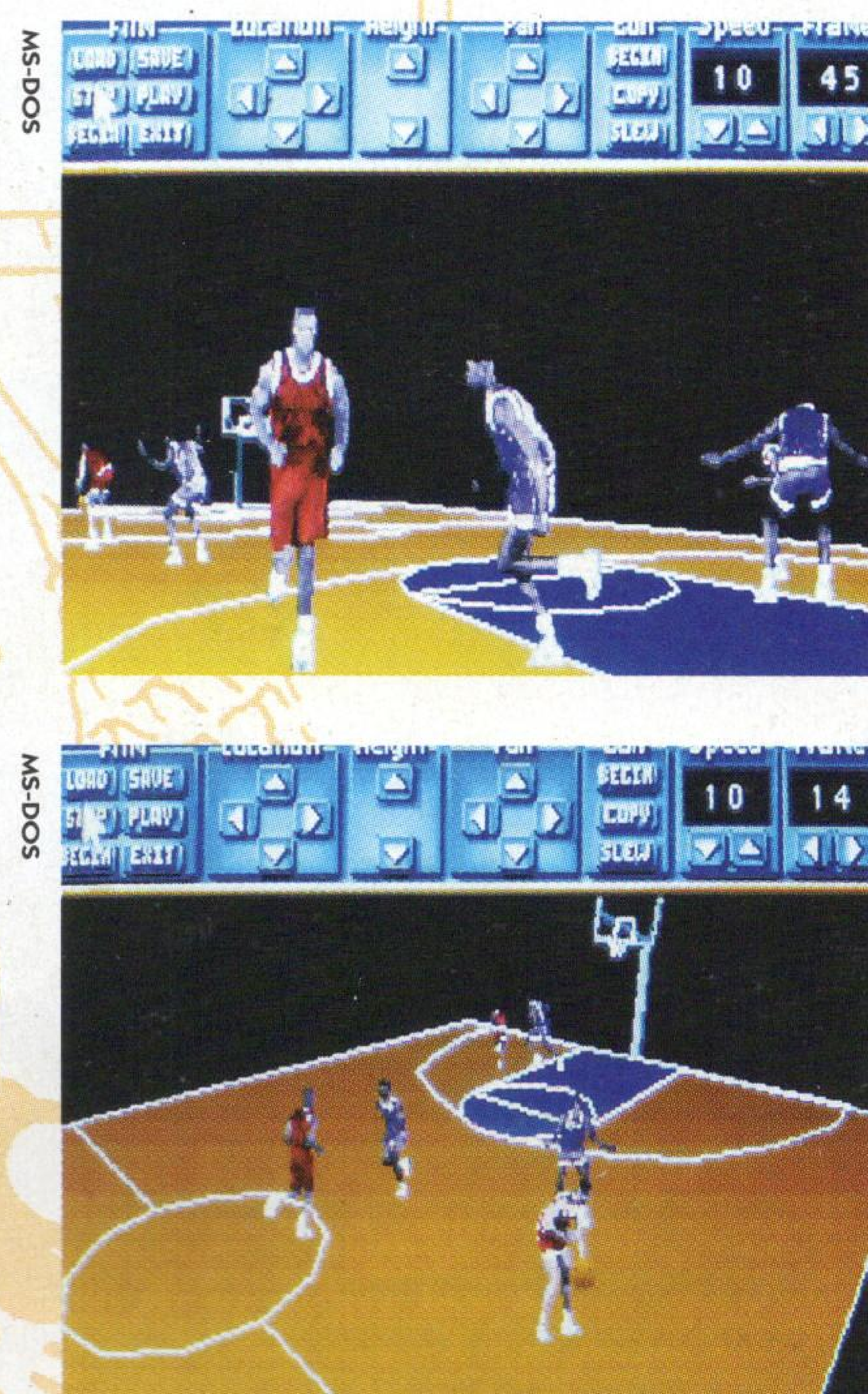
IN SAMENWERKING MET *MICHAEL JORDAN* HEEFT ELECTRONIC ARTS HET EERSTE VIDEO-SIM SPEL ONTWIKKELD. DOOR GEBRUIK VAN GEDIGITALISEERDE VIDEOBEELDEN EN GEDIGITALISEERD GELUID WORDT EEN PRACHTIG RESULTAAT BEREIKT.

Michael Jordan in flight is niet alleen een basketbalspel, maar het biedt ook de mogelijkheid om videofilmpjes van uw acties te maken. Na het scoren van een punt kunt een herhaling laten spelen; als de herhaling naar uw zin is kunt u deze als film op schijf bewaren. De films kunt u vervolgens in de filmeditor van *M.J. in flight* laden en geheel naar uw eigen idee manipuleren. Enkele mogelijkheden hierbij zijn: veranderen van camerastandpunt, in- en uitzoomen, camerahoogte, beeldje voor beeldje, enzovoorts.

Natuurlijk bestaat er de keuze uit het spelen van een wedstrijd of een volledig toernooi. Als u voor een toernooi kiest, en u heeft niet genoeg tijd om dit uit te spelen, kunt u het toernooi op schijf bewaren om het een andere keer te voltooien. Aan de wedstrijden wordt overigens niet deelgenomen door complete teams. Per team staan drie spelers in het veld en zit er een reservespeler op de bank.

Als uw vingers geblesseerd zijn van het actief basketballen, kunt u uw team op eigen houtje laten spelen. Zelf kunt u nu vanuit alle hoeken het spel volgen.

MS-DOS



***M.J. in flight* is niet zomaar een basketbal spelletje, ten eerste begint het met een flitsend intro waarbij spetterende muziek uit de luidsprekers komt. Vervolgens maakt de mogelijkheid om het camerastandpunt tijdens het spelen aan te passen, het spel uiterst uniek. Het feit dat u tijdens het spel complimentjes en opmerking van Michael krijgt, is een welkome aanvulling op dit alles.**

De besturing van *M.J. in flight* maakt het geheel compleet. De controle die de muis u over het spel geeft is namelijk perfect, iets dat weinig voorkomt bij arcade spellen die met de muis bestuurd worden.

Dit spel heeft bij mij een plekje in de top 3 van arcade-sport spellen veroverd.

Erik van Wijk

MS-DOS



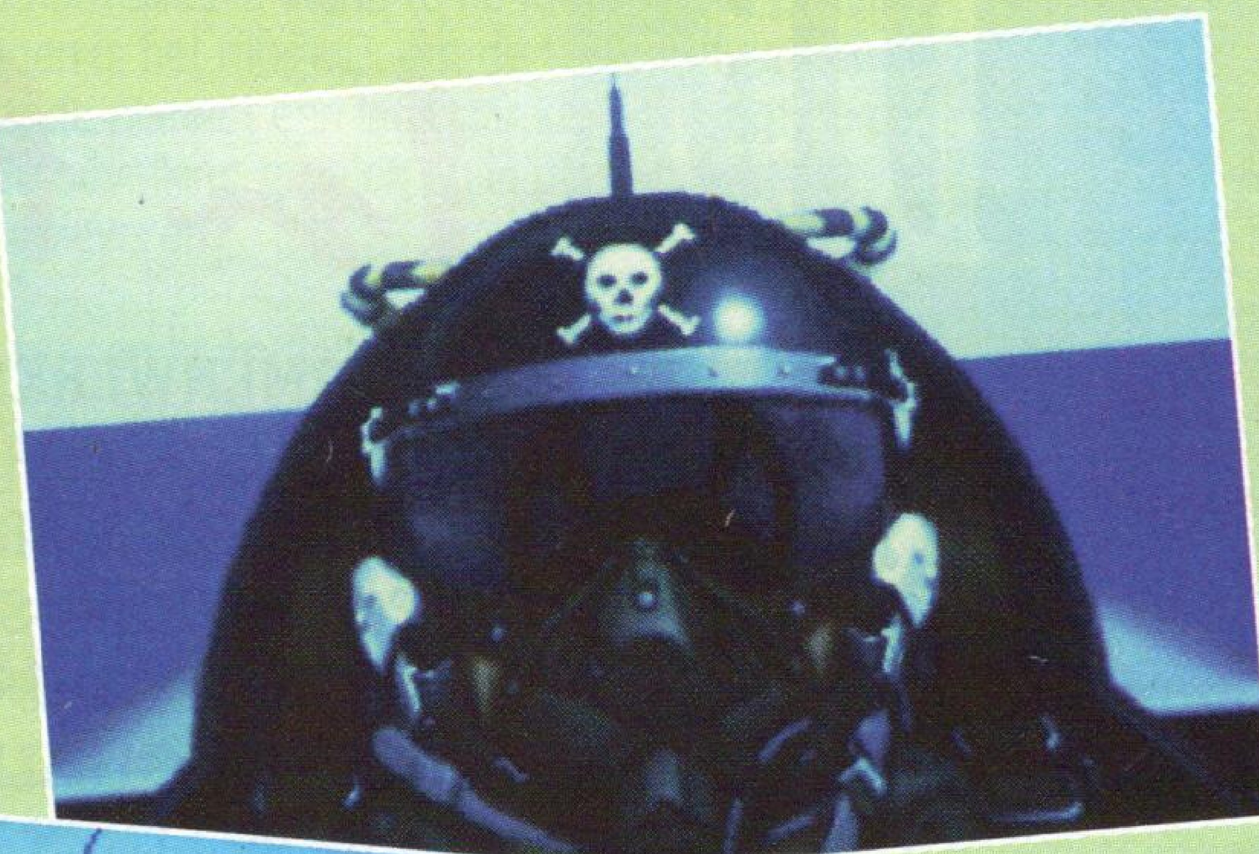
DOGFIGHT

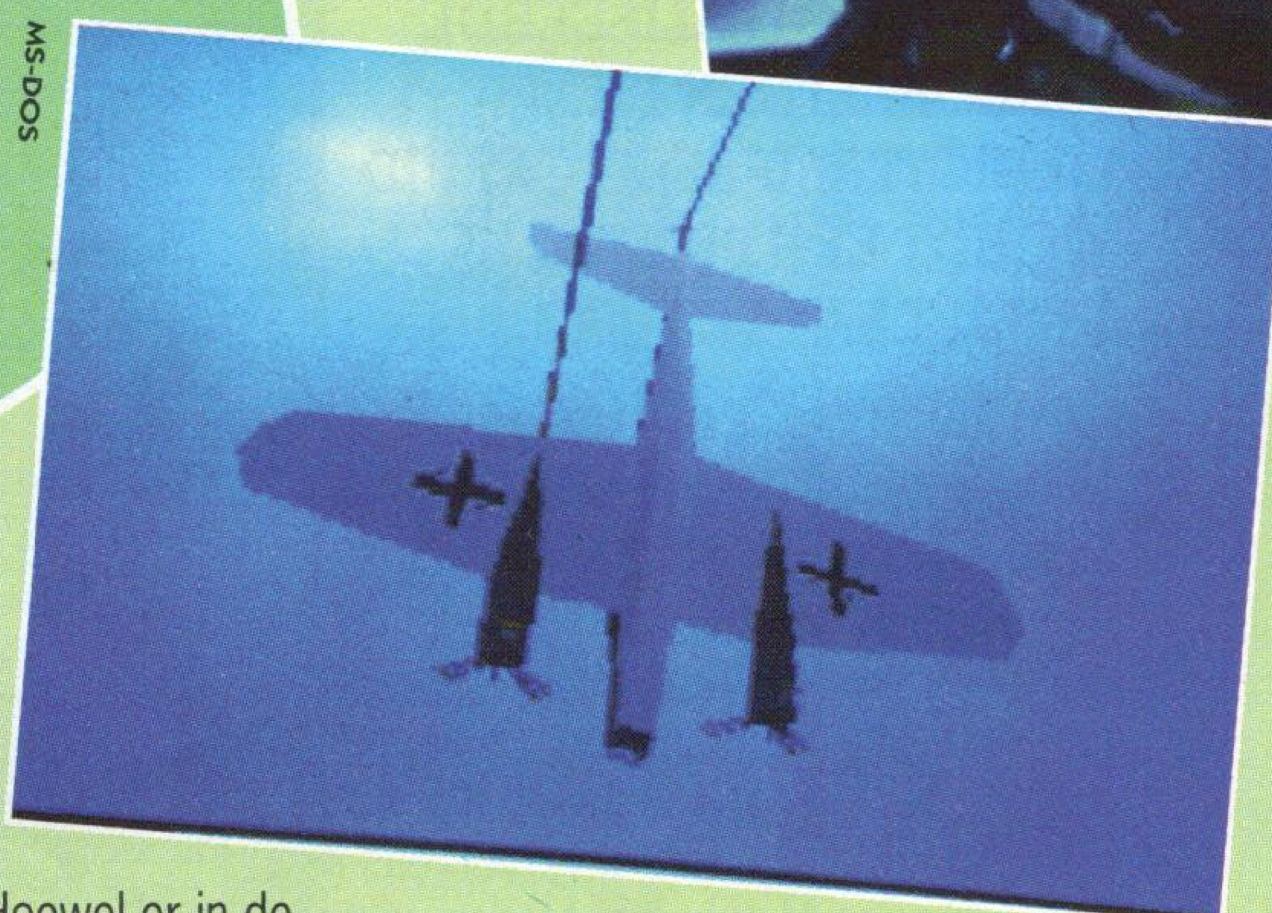
80 YEARS OF AERIAL WARFARE

WEDEROM EEN NIEUWE FLIGHTSIMULATOR UITGEBRACHT DOOR MICROPROSE. NA *F-19, F-117A*, DE PRACHTIGE *F-15 STRIKE EAGLE* EN *B-17 FLYING FORTRESS* IS DIT SPEL VAN EEN GEHEEL ANDER KALIBER. VOCHT U MET DE VORIGE SIMULATOREN IN EEN SPECIFIEK VLIEGTUIG, NU HEEFT U DE BESCHIKKING OVER 12 VERSCHILLENDE KISTEN. HET IS MAAR VOOR WELKE OORLOG OF CONFLICT U KIEST.

SCENARIO'S

Het begint met WW 1 waar u kunt kiezen uit de Fokker DR.1, waarin de befaamde Baron Manfred von Richthofen vloog, of u kiest voor de tegenstander die in een Sopwith Camel de Rode Baron neerhaalde. Het is maar waar uw sympathie naar uitgaat. Vindt u de Tweede Wereldoorlog van meer betekenis dan springt u in een Spitfire of een Messerschmitt BF-109E. In feite geeft het spel *Dogfight* - zoals de ondertitel al doet vermoeden - de historie weer van 80 jaar luchtgevechten.





Hoewel er in de verschillende scenario's ook Ground Attack missions zijn opgenomen, gaat het toch hoofdzakelijk om de luchtgevechten. Zoals vermeld, heeft u de mogelijkheid WW 1 of WW 2 in te stappen of, wanneer u de propellerkisten wel voor gezien houdt, de eerste jets in Korea te bevechten. In dat scenario heeft u de beschikking over de F-86 Sabre of de MiG-15. Ook de Vietnam periode is men niet vergeten zodat u de F-4 versus MiG-21 uit kunt proberen. Wilt u zich verdiepen in de luchtgevechten die plaatsvonden boven de Falklands dan staan een Sea Harrier of Mirage-3 tot uw beschikking. Tot slot heeft u nog de mogelijkheid Syrische MiG-23 Floggers met een Israëlische F-16 te bestrijden.



OPTIES

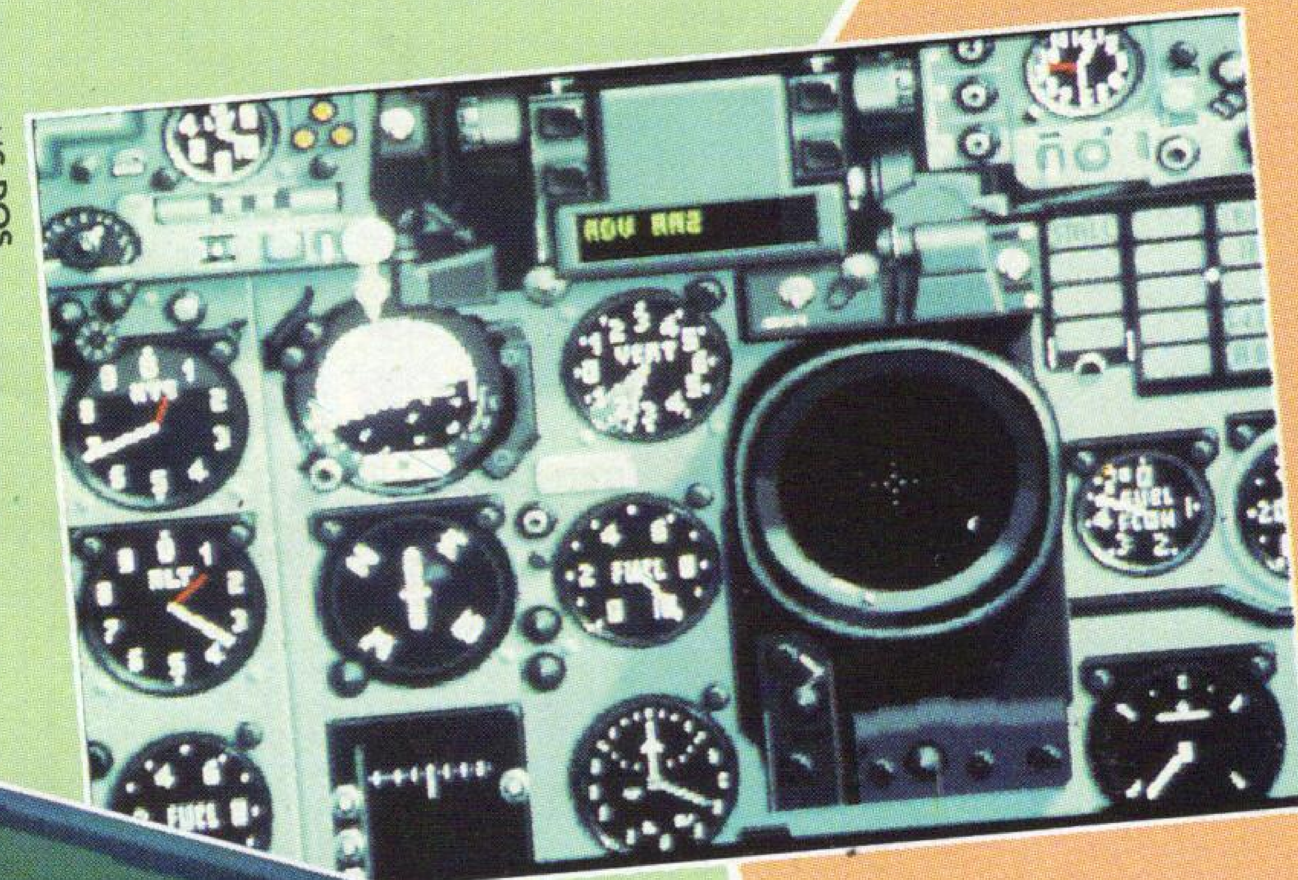
In het spel zijn 3 modes aanwezig, zoals de duel-modus waarin u zonder Mission Planning rechtstreeks het luchtgevecht aangaat. Eerst kiest u een scenario of oorlog en daarna zijn er mogelijkheden om de vijand vanuit verschillende posities te lijf te gaan. In de mission-modus kiest u wederom een scenario waarna u de missie gaat plannen. Men heeft hier de keuze uit verschillende opties zoals: Patrol (Air defense) Attack (Bestoken van gronddoelen) Support (Beschermen van eigen vliegtuigen) Defend (beschermen van vliegvelden, SAM-sites, radars et cetera)

Daarnaast is er een optie player vs computer waarbij u het gevecht kunt aangaan met vijf andere kisten die u willekeurig kunt selecteren. Zo zou u met een F-16 tegen een MiG 15, een Spitfire, een Fokker DR1 en een Sea Harrier kunnen knokken. Ook bestaat in deze modus de mogelijkheid om door middel van een modem of een directe lijn een connectie te maken met een andere PC.

De laatste mogelijkheid is de 'What if-modus' waarin men bij free flight een vliegtuig selecteert en gewoon wat kan gaan vliegen.

INSTRUMENTARIUM

Wanneer men de tegenstander uit het oog is verloren wordt dit opgevangen door middel van een Target Follower Mark. Dit is een groen kruisje dat aangeeft waar het doel zich bevindt. Tevens is er een Head Up Display die het doel, nadat dit is geselecteerd, constant blijft volgen. (Het lijkt wat op de padlock view van *Falcon 3.0*). Kortom er zijn in deze simulator genoeg mogelijkheden om de tegenstander in de gaten te houden. Gaat het onderscheppen u te moeilijk af, dan is er nog een Auto Intercept Mode welke ervoor zorgt dat de kist opgelijnd wordt met die van de tegenstander. Landt u op een vliegveld dan wordt het vliegtuig automatisch bijgetankt en bewapend. Dit geldt ook voor de chaff en flare.



Bij het opstijgen van de propkisten start u vanaf een vliegveld en wanneer u een jet heeft geselecteerd begint u in de lucht. Er is ook nog een mogelijkheid om op carriers te landen.(Falklands en Vietnam). Het is wel zaak de missie goed voor te bereiden daar er een werkelijke SAM-dreiging (Surface to Air Missile) is van zowel de static Sam-sites als vanaf schepen. Dit laatste geldt zeker in de Falklands. Tijdens het vliegen beschikt u middels over een kaart zodat het navigeren en selecteren van doelen een stuk eenvoudiger wordt.

PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroProse
MS-DOS: ƒ 149,50 / BEF 2889
Beeld: VGA/MCGA
Geluid: AdLib/Soundblaster
Min. Config.: 80286, 1Mb, harddisk,

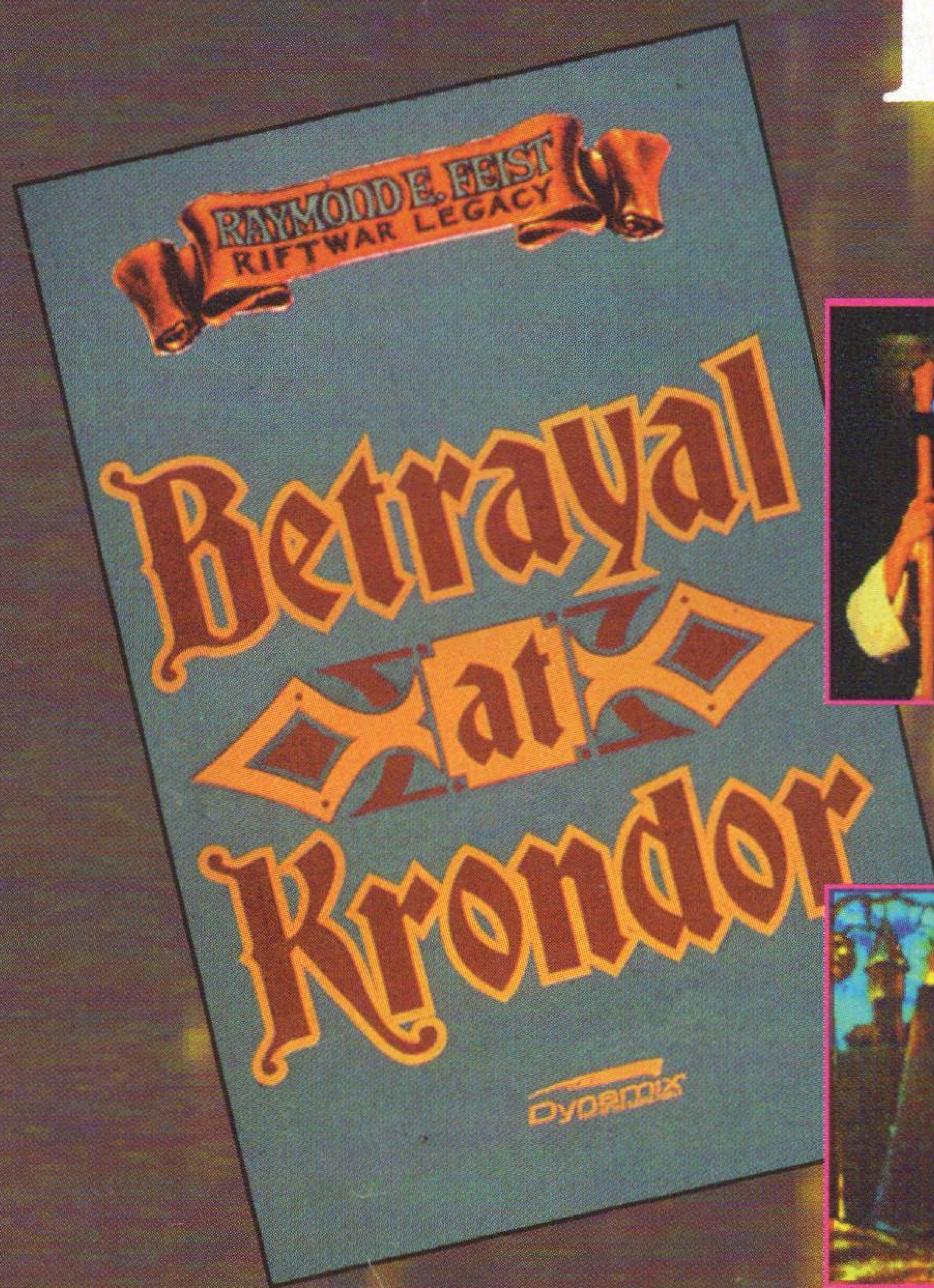
***Dogfight* is grafisch een zeer mooi geheel en er is veel werk in het detail gestopt. De opzet van het spel is over het algemeen mooi al zijn er wat negatieve kanten. Zo moet u qua processor wel beschikken over een snelle rakker. In het Technical Supplement staat dat u minimaal moet beschikken over een 80286 processor.**
Na het spel te hebben getest op een 80386 en een 80486 blijkt dat vooral wat betreft de besturing het geheel beter en pas zonder schokken draait op een 80486. Dit zal wel komen doordat er veel detail in is gestopt. Daarnaast zijn de mogelijkheden van de instrumenten van bijvoorbeeld de F-16 enigszins beperkt. Het Store Control Panel wordt mooi weergegeven maar heeft verder geen enkele functie. Wel is er wel een Radar Warning Indicator (RWI) aanwezig maar geen AI-radar (Air Interception), welke van belang is om een luchtgevecht aan te gaan. Tevens is de bewapening van sommige vliegtuigen wat beperkt.

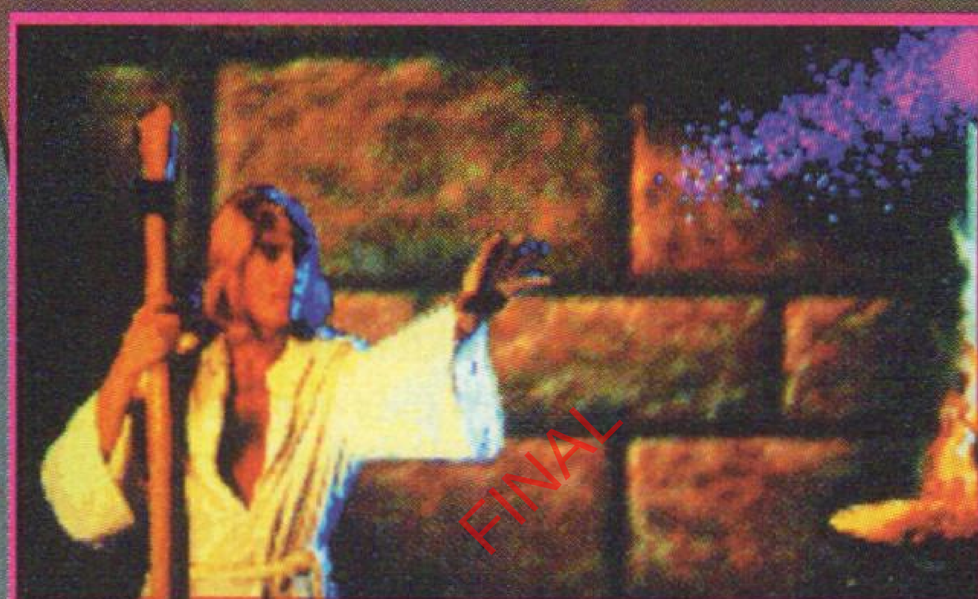
Naast het spel is de handleiding zoals we die van MicroProse gewend zijn, van goede kwaliteit dus. Veel historische overzichten en Air Combat Manoeuvres (ACM) staan erin beschreven.

Al met al toch een spel dat de moeite waard is.

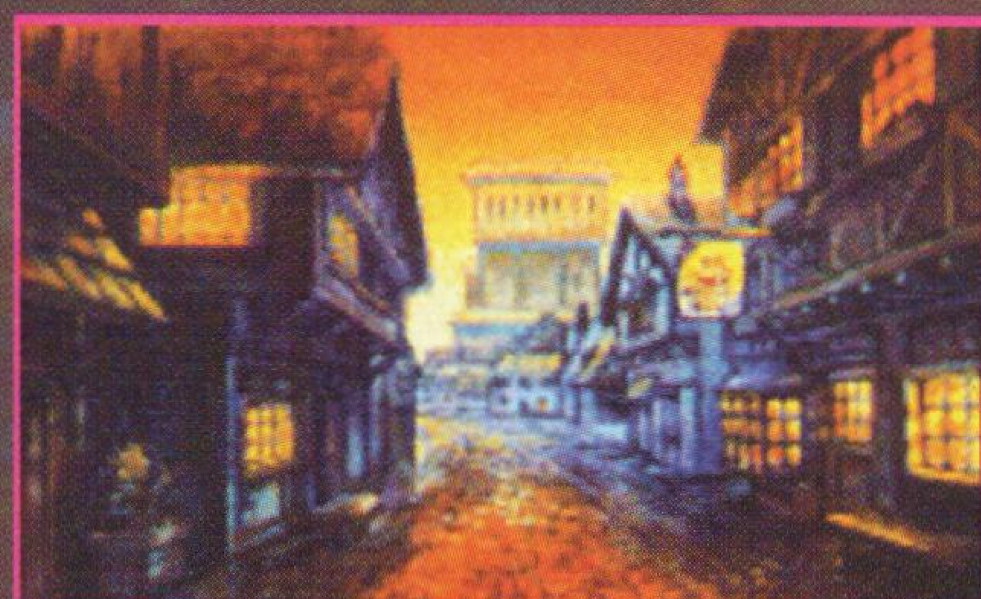
Koos Koster

A fantasy role playing adventure based on Raymond E. Feist's critically acclaimed Riftwar novels





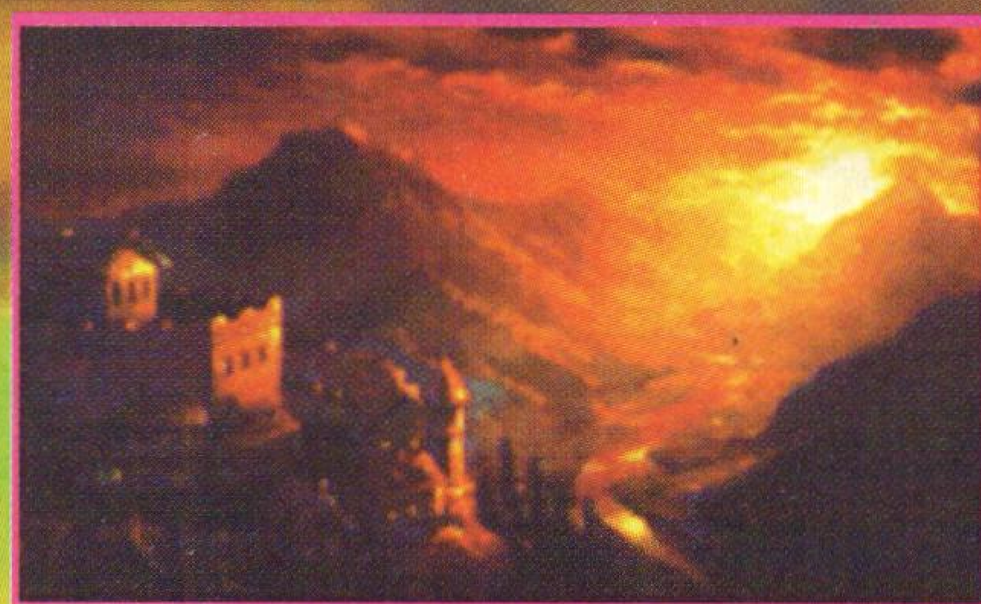
Every decision moulds and shapes your hero's destiny



A vast selection of sub-plots, mini adventures and multiple endings



Smooth realistic animation excelling the capabilities of your PC



Outstanding graphics using advanced technology

Baffling mysteries await you!!

Following the huge success of Aces of the Pacific, Dynamix now bring to your screens, The Betrayal at Krondor.

Roam the world of midkemia in a variety of roles, untangle the mysteries of the many sub-plots and mini adventures as you strole through the most comprehensive role playing adventure to date.

Using Dynamix advanced simulation technology, Betrayal at Krondor presents smooth realistic animation, new challenges and true to life confrontations to your PC.

Multiple paths provide a whole selection of different events and varied conclusions, with characters who battle ancient evils with nasty spells and weapons at their disposal.

Excellence in Adventure Gaming.



Distributie Benelux:
HomeSoft
Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem
Tel.: 023-311241 Fax: 023-318488

MAGIC SWORD

HET KONINKRIJK ZAR IS VERVLOEKT DOOR DE DUISTERE BLACK ORB, DIE VANUIT ZIJN VIJFTIG VERDIEPINGEN HOGE TOREN DE HELE MENSHEID TERRORISEERT. MOHUN, EEN ONBEVREESDE KRIJGER, IS NAAR DEZE TOREN AFGEREISD OM HET KONINKRIJK VAN DIT KWAAD TE BEVRIJDEN. MAAR HET IS NOG EEN LANGE WEG NAAR DE TOP ...

HOOG

De toren is bezaaid met duivelse creaturen, maar onze held kan door bondgenoten geholpen worden áls de juiste deuren worden geopend. Elke bondgenoot heeft zo zijn specialiteiten, de dief bijvoorbeeld kan verborgen schatten opsporen en de tovenaar monstervernietigende krachten oproepen. Her en der verspreid liggen schatkisten - vaak uiteraard verborgen - met speciale voorwerpen. Maar het openen van deuren en schatkisten kan ook gevaar opleveren!







Elke etage is uitgevoerd als een van links naar rechts en vice versa bewegend scherm, waar de speler zich al vechtend, rennend en springend doorheen moet worstelen. Mohun wordt op bepaalde etages geconfronteerd met "eindbazen", die na vernietiging kracht en/of betere wapens opleveren.

De speler verliest een leven als de levensmeter op is. Elke aanraking van een vijand, of gebruik van een speciale kracht laat deze levensmeter teruglopen. Maar gelukkig kan de meter ook weer worden aangevuld door speciale voorwerpen op te rapen.

Er zijn drie moeilijkheidsgraden en de speler beschikt over drie continues. De hoogst mogelijke etage, waar direct begonnen kan worden, is 34. De knoppen zijn vrij instelbaar.

Het grandioze stukje orgelmuziek in de intro deed mijn hart als ware Capcom-fan opnieuw bonzen. Maar wat een tegenvaller! Ik kan gewoon nog steeds niet geloven dat dit een spel van Capcom is. De beelden en de animaties zijn misschien wel aardig, maar de vertragingen als het druk wordt op het scherm, zijn werkelijk verschrikkelijk. Bovendien is er totaal geen afwisseling. Elke keer als je denkt "nu komt het!", kom je misschien in een ietwat anders ogende omgeving, maar het blijft een kwestie van neerslaan, openen en bewegen. De best wel aardige geluidseffecten en muziek verbeteren hier niets aan.

Dit spel voldoet absoluut niet aan de kwaliteit die we ondertussen van Capcom gewend zijn.

Afrader!

Milco Peters

PRODUKTINFO

Fabrikant: Capcom
Super Nintendo
ƒ n.n.b. /BEF. n.n.b.



SUPER DOUBLE DRAGON

***SUPER DOUBLE DRAGON* IS GEBASEERD OP DE GELIJKNAMIGE HIT UIT DE ARCADES. BILLY EN JIMMY LEE, KUNG FU SPECIALISTEN BIJ UITSTEK, ZIJN TERUG IN EEN NIEUW AVONTUUR. TIJDENS ÉÉN VAN HUN OPLEIDINGEN IN OOSTERSE GEVECHTSTECHNIEKEN IS MARIAN, EEN KNAPPE RECHERCHEUSE VERDOVENDE MIDDELEN, ONTVOERD DOOR EEN MEEDOGENLOZE MISDADIGERSBENDE, DE BLACK SHADOW WARRIORS.**

LAS VEGAS



Billy en Jimmy zullen al hun technieken moeten gebruiken om Marian uit de klauwen van deze gevaarlijke meesters in de Kung Fu te redden. Er wacht hen een lange en gevaarvolle tocht........



In *Super Double Dragon* moeten zeven moeilijke missies ten uitvoer worden gebracht. Het begint allemaal in Las Vegas, waar een casinobaas meer van de vrouw-napping schijnt te weten. De gebroeders Lee moeten informatie zien los te troggelen, maar weten uit ervaring dat praten geen zin heeft in dit wereldje. Hier gelden de regels van vechten en overwinnen.

Tijdens hun missies krijgen de Lee's te maken met verschillende leden van de Shadow Warrior bende. Elk lid heeft zijn eigen specialisme, zo is er een "Death Leg" karateka, een messenwerper en een zwaargewicht Kung Fu Master. Maar gelukkig beschikt ook de speler over een scala aan forse gevechtstechnieken, zoals uppercut en roundhouse.

Echter, enige oefening is wel vereist. Voor enkele speciale technieken moet een "Dragon Power"-meter worden opgeladen.

WAT & HOE HET TE DOEN

Het scherm scrollt in alle acht richtingen. Een speler kan vrijelijk hierover rondbanjeren. Over het scherm zwervende wapens, tonnen, boksballen en andere voorwerpen kunnen worden gebruikt tegen vijanden. Maar omgekeerd zal de vijand dit ook niet nalaten!

Het spel kan door één of twee spelers gelijktijdig worden gespeeld, waarbij nog gekozen kan worden of men wél of niet gevoelig is voor elkaars aanvallen. Iedere speler heeft de beschikking over drie levens, die men verliest als de energiemeter op nul komt te staan. Er zijn maximaal vijf continues beschikbaar.

***Double Dragon* is in de amusmentshallen qua uitvoering nooit een echte topper geweest. Maar wat dit spel zo waanzinnig populair heeft gemaakt is de uitermate leuke twee-spelers modus. Hoewel het beeld van *Super Double Dragon* in feite beneden de huidige standaards ligt, is er toch een duidelijke verbetering ten opzichte van de arcade.**
Het geluid en de effecten zijn goed. Maar het allerbelangrijkste, de spelmogelijkheid voor twee spelers, is volledig aanwezig! Dit is in mijn ogen absoluut geen spel om alleen te spelen, het meeste plezier beleef je hieraan met een medespe(e)l(st)er.

Absolute aanrader voor een ieder, die op zoek is naar een goed spel voor met z'n tweeën.

Milco Peters



PRODUKTINFO

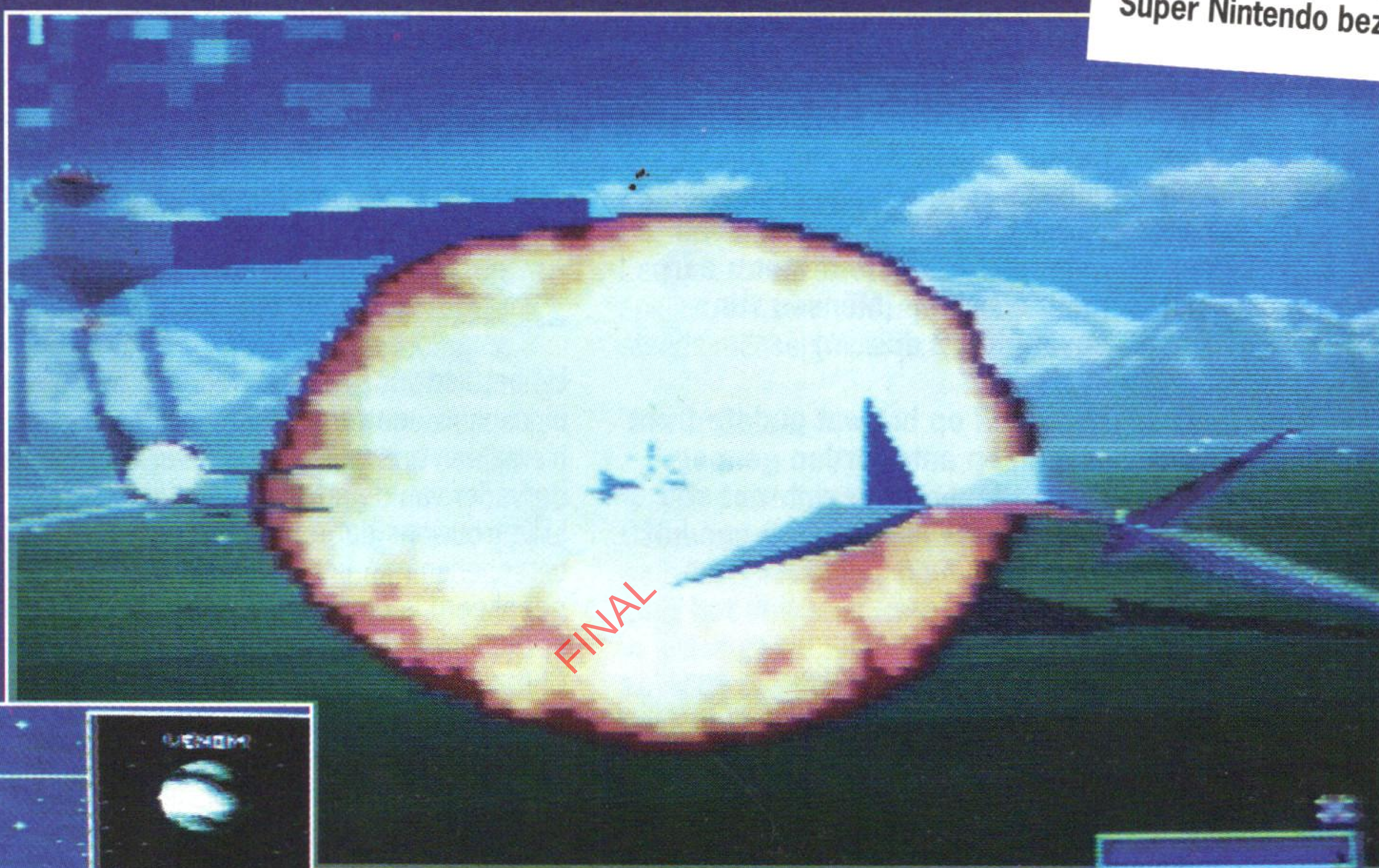
Fabrikant: TradeWest
Super Nintendo ƒ n.n.b. / BEF. n.n.b.



STAR WING = STAR FOX

DE PLANEET CORNERIA, GELEGEN IN HET LYLATIAANSE STERRENSTELSEL, STAAT ONDER BEDREIGING VAN EEN NIEUW VERREZEN MACHT. AL GERUIME TIJD WERDEN VREEMDE VERSCHIJNSELEN WAARGENOMEN OP DE PLANEET VENOM - WAARNAAR DE CRIMINELE GELEERDE DR. ANDROSS JAREN GELEDEN DOOR DE CORNERIAANSE REGERING VERBANNEN WAS - DIE MEN NIET KON VERKLAREN.

Totdat Andross vanaf Venom, inmiddels omgebouwd tot een gigantisch militair bolwerk, de oorlog verklaarde aan de Cornerianen. Generaal Pepper, de opperbevelhebber van Corneria, besluit het prototype van het nieuwste gevechtsschip Arwing in te zetten bij de verdediging. Fox McCloud wordt aangewezen als leider van het *Star Wing* team. Voorwaar een verantwoordelijke taak, waarbij Andross en Venom vernietigd moeten worden en het team veilig moet terugkeren, rust nu op uw schouders, mijnheer of mevrouw Fox!





VANUIT CORNERIA EN MACBETH OP WEG NAAR VENOM

Onder uw leiding vliegt het *Star Wing* team, bestaande uit Falco, Preppy en Slippy, richting Venom. Uw missie voert u over planeten, door de ruimte (soms met meteorietenstormen), over vijandelijke moederschepen en dwars door de vijandelijke basis. Maar u kunt ook in een onbekend zwart gat belanden.
De speler ziet deze driedimensionale wereld in een duizelingwekkende vaart op zich afkomen vanuit de cockpit, of - naar wens - vanuit een positie achter het toestel. U kunt dit het beste vergelijken met een scène uit *Star Wars* (bijvoorbeeld in Death Star).

Gewoonlijk vliegen de andere teamleden buiten het gezichtsveld achter u aan, maar komt een van hun toestellen in een benarde positie, dan kan uw hulp worden ingeroepen.

Elk toestel is uitgerust met een verdedigingsschild dat kracht verliest wanneer het geraakt wordt door obstakels of vijandelijke beschietingen. De speler kan het superwendbare toestel in alle mogelijke richtingen, tot aan het om de eigen as roteren aan toe, manoeuvreren en gebruik maken van speciale versnellings- en remraketten. Bovendien beschikt het toestel over een aantal Novabommen, waarmee super-explosies kunnen worden veroorzaakt.

Tijdens de missie, welke opgesplitst wordt in een op een kaart zichtbaar aantal sub-missies, kunnen ook nog voorwerpen verzameld worden zoals dubbele lasers, een vleugelherstellende gyroscoop, extra Novabommen en extra toestellen. Naarmate het spel vordert zullen deze zeker van pas komen.

Het vliegen door speciale ringen (zoals bij *Pilotwings*) zorgt bijvoorbeeld voor het herstel van het verdedigingsschild of voor een nieuw startpunt. Nadat de Arwing verloren is gegaan hoeft dan het level niet helemaal opnieuw gespeeld te worden.
De voorwerpen en ringen zijn soms verborgen en verschijnen dan alleen als bijvoorbeeld bepaalde voorwerpen of vijanden worden vernietigd.

Het spel kent drie moeilijkheidsgraden (levels) en een trainingsmissie. *Star Wing* kan door slechts een speler worden gespeeld. In het begin van het spel beschikt de speler over drie Arwings. Continues kunnen alleen worden 'verdiend' door het behalen van een bepaald aantal punten. Alle knoppen van de controller worden bij *Star Wing* gebruikt en het is mogelijk uit vier bedieningsmogelijkheden te kiezen. Bijvoorbeeld OMHOOG op het joypad laat het toestel stijgen of richt de neus juist naar beneden. Voor elck wat wils dus.

Mijn verwachtingen omtrent *Star Wing* (welk spel overigens als Nintendo's antwoord op de Sega Mega-CD moet worden gezien) waren zeer hoog gespannen. Na lang wachten kreeg ik dan eindelijk dit felbegeerde spel in handen. En ik moet zeggen, op alle punten voldoet dit spel grandioos. De afhandeling van polygonen, iets dat tot voor kort onmogelijk werd gehouden op de Super NES, is werkelijk ongekend snel. Het spel speelt fantastisch als u eenmaal gewend bent geraakt aan de besturing. Door de fantasievolle levels met super stereogeluid en spraak waant u zich in een film, alsof u zelf een acteur bent in *Star Wars*. Een lach zult u zo nu en dan zeker niet kunnen onderdrukken, bijvoorbeeld wanneer u de met voorwerpen rondzeulende robots ziet of de humoristische uitspraken van uw teamgenoten verneemt.

***Star Wing* is beslist geen gemakkelijk spel, maar mede door allerlei verborgen levels et cetera, zult u dit spel nog heel lang blijven spelen. Als ik nou eens vanaf vandaag trofeeën mocht uitdelen van Hoog Spel, dan zou *Star Wing* mijn eerste exemplaar krijgen.**

Absolute must voor Supernessers!

Milco Peters

Star Wing, dat overal buiten Europa Star Fox heet (moeilijk verhaal over een Deens bedrijfje dat de Europese rechten op de naam Star Fox reeds bleek te bezitten), is het allereerste spel dat gebruik maakt van de speciaal ontwikkelde FX chip, welke ingebouwd is in de spelcartridge.
Menig Super Nintendo bezitter zal wel weten dat de relatief langzame processor van de Super Nintendo nauwelijks complexe polygonen (zeg maar ruimtelijke figuren) kan verwerken. Maar dankzij deze revolutionaire chip, die zonder moeite deze zeer ingewikkelde 3D figuren kan laten bewegen, is een nieuwe wereld voor de Super Nintendo bezitters opengegaan.





PRODUKT-INFO
Fabrikant: Nintendo
Super Nintendo:
ƒ149,00 / BEF 2799

SNS

De Queeste

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar Ghlen Livid, postbus 74034, 1070 BA Amsterdam en uw probleem zal in De Queeste besproken worden. Om het niet al te eenvoudig te maken zullen de antwoorden in cryptische vorm gegoten worden. Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u oplossingen of kaarten hebben, stuur deze dan in.

De wereld is een mooie plek. Weliswaar niet zo mooi als Schotland, maar toch wel aardig. Alhoewel het deze maand wat rustig was op het spelfront, waren er wat aankondigingen die op zijn minst spectaculair te noemen zijn. Ik zal jullie voor het grootste deel natuurlijk in het ongewisse laten, (moet je de volgende nummers dus ook kopen!), maar een titel wil ik toch vermelden. *Return to Zork*!!!!! Yep, een nieuwe aflevering in full-color, digitised, speech, 256 kleuren, met de enige echte Zorkmids als betaalmiddel. Nou daar kijken jullie van op, tenminste degenen onder jullie die ik eigenlijk van mijn hoofdredacteur met u aan moet spreken. (Mensen van boven de 30 dus.....)

Maar ook op het wat oudere front vragen en antwoorden genoeg. Deze aflevering begint met een van de betere avonturen van het afgelopen halfjaar.

ERIC THE UNREADY

'Beste Ghlen,

Het spel Eric the Unready is het eerste avontuur van Legend dat ik speel. Ik dacht altijd dat tekstadventures saai en moeilijk waren, maar dit is toch wel een tof spel.

Het begin is niet moeilijk. Pas op bezoek bij de goden wordt het ingewikkeld. Ik weet eigenlijk alles al, alleen niet hoe je het gouden sleuteltje van de godin der schoonheid krijgt. Zou jij mij alsjeblieft willen helpen?

Bij voorbaat dank,

Robert-Jan Schokking
Breda.'

Beste R-J, aangezien het je nooit zal lukken om als eenvoudige sterveling de gunsten van zo'n verheven dame te winnen, is er slechts één oplossing: haar wegjagen. Makkelijker gezegd dan gedaan natuurlijk. Maar als je naar de wijze waarop ze gekleed gaat kijkt, zal je het met me eens zijn dat ze zo makkelijk een koutje oploopt. Als je dan ook nog weet dat de ijsgod vandaag jarig is en heel goed alle kaarsjes op zijn verjaardagstaart kan uitblazen, dan kom je er al gauw achter dat alleen het zorgvuldig lezen van de krant een oplossing kan bieden.
Overigens is het goed om te weten dat de verkleinmachine ook op dieren werkt en dat maagdentranen slechts met je bedroevend slechte vertelkunst opgewekt kunnen worden. Het is een feit dat niemand zichzelf zo goed kan verstoppen als jij in een vat wijn. (Lijkt mij ook wel eens leuk, alhoewel ik een vat whisky zou prefereren.)

Als laatste nog de volgende tip voor een geslaagde bruiloft. Eet vast de taart op voor de gasten komen en verras het bruidspaar met een kroonluchter. Dat is een cadeau dat iedereen op prijs stelt, een gave uit de hemel.

ZORK

Uit eerbied voor dit spel waarvan binnenkort een vervolg verschijnt, hierbij een brief met vragen over de oervader van de adventures. (Wisten jullie trouwens dat er een boek is verschenen met een verhaal dat gebaseerd is op de eerste drie *Zork* spellen. Het heet "The Zork Chronicles" en is geschreven door George Alec Effinger, die voor eerder werk zowel de Hugo Award als de Nebula Award ontving. (Voor de niet S-F en Fantasy gekken onder jullie, dat zijn de twee belangrijkste prijzen op dit gebied.) Het is uitgegeven door Avon Fantasy in samenwerking met Infocom. Maar goed, nu de brief:

'Beste Ghlen Livid,

Ik was blij toen ik in Hoog Spel nr 6 de kaart van Zork zag staan. Toch blijf ik vastzitten in dit spel, misschien wel omdat ik zelden adventures speel. Ik zou bijvoorbeeld willen weten hoe de deur naar de huiskamer kan worden geopend. Eerst dacht ik het met het gereedschap uit de Maintenance Room te doen. Helaas kan ik daarna niet meer terugkomen in de huiskamer. En hoe kun je bijvoorbeeld in het Rijk van Hades komen? Heb je daarvoor het ei nodig of zo? Ook vraag ik me af hoe je kunt voorkomen dat een dief steeds je waardevolle spullen afpakt. Ik hoop dat je op (sommige van) deze vragen antwoord kunt geven.

Bij voorbaat bedankt!

Ivo de Wilde'

Hoi Ivo, je bevind je in ieder geval in goed gezelschap als je problemen hebt om dit zeer moeilijke adventure op te lossen. Ik ken in ieder geval niemand die het helemaal zonder hulp heeft uitgespeeld. Maar goed, om terug te komen op je vragen. De dief speelt een belangrijke rol, omdat hij hele gevoelige vingers heeft die dingen kunnen openmaken die voor jou onmogelijk zijn. Hij is dol op vogels en hun produkten. Heeft hij eenmaal zijn vuile werk gedaan, dan maak je hem gewoon dood.
Het labyrint is overigens groter dan je denkt. Daar vind je ook de oplossing tot je probleem met de huiskamerdeur. Niets zo goed als de juiste sleutel of een vluchtende reus... Hades is en blijft een vreemd land. Maar kijk je goed bij een zeker altaar, dan zie je ongetwijfeld dat kaarsen, een boek en een bel een goed visitekaartje zijn voor dit duisterste der duisternissen.

Heb je eenmaal een koninklijke staf, dan is het zonder meer verstandig om die eens bestraffend naar de regenboog te zwaaien. Doe je dat op het juiste punt, dan zou je wel eens verbaasd kunnen staan over de waarheid van oude volksverhalen. Tenslotte nog dit. Wie een kuil graaft voor een ander valt er zelf in, maar wie een kuil graaft voor zichzelf die zou wel eens aangenaam verrast kunnen worden.

MONKEY ISLAND

Een heel klein tipje tussendoor naar aanleiding van een telefonische vraag. Als je een kip met een katrol kruist wat krijg je dan? Een brug naar een eiland. (Niet zo'n bijster sterke grap, maar ja met de ingrediënten die ik had.)

SIERRA LEGEND OF THE LONGBOW

Alhoewel ik deze vraag over dit spel al een keer eerder beantwoord heb op de door jullie zo geliefde cryptische wijze, wordt hij zo vaak gesteld dat ik het nog een keer wil proberen.

'Beste Ghlen Livid,

Ik zou graag iets willen weten over het fantastische spel Conquest of the Longbow van Sierra.
(Ook wel the Legend of Robin Hood.)

Ik zit namelijk muurvast in het kasteel van de boosaardige monks. Ik krijg het hek niet open in de geheime gang (de plaats.) Nadat ik de nar zijn perkament (of wat dan ook) teruggegeven heb. Altijd weer betrapt de hoofdmonnik (de abt) mij in die kelder als ik het hek open wil krijgen. Daarom wil ik zo vrij zijn jou te vragen hoe ik het hek open krijg? Dank bij voorbaat en nog vele groetjes,

Dieter Sarrazijn
Koolskamp
België'

Beste Dieter, het antwoord ligt verborgen in één van de rollen in de bibliotheek waar je ook het perkament voor de nar vandaan hebt gehaald. Je moet namelijk in een bepaalde volgorde aan de koppen boven het hek zitten. De kunst is natuurlijk het uitvinden van die volgorde.

ECO QUEST II - LOST SECRET OF THE RAINFOREST

Sierra houdt zich nog steeds niet alleen bezig met software voor volwassenen. Nee, er is ook een hele serie speciaal voor de jeugd. *Eco Quest II: Lost Secret of the Rainforest* is zo'n spel. Omdat het bedoeld is voor de wat jongere spelers, hierbij een aantal tips in een wat helderder vorm.
Om een brand te blussen moet je met water gooien. Zit dat water in een emmer dan is het makkelijk, maar zit dat water in een bloem, dan krijg je te maken met een vreemde vogel.
Gelukkig is de boom groter dan hij in eerste instantie lijkt en kun je ook naar links en naar boven klimmen.
Stank verdrijf je met parfum en parfum wordt gemaakt van bloemen. Paarse bloemen schijnen het lekkerst te ruiken.
Zie je ergens een dood beest op de grond liggen dan kun je je eindelijk eens uitleven. Het is niet erg aardig, maar trek maar eens aan zijn staart. Hij zal zo schrikken dat hij moet overgeven.
Vlinders zijn trouwens dol op zoete drankjes en standbeelden hebben geen behoefte aan stenen kopjes. (Maar jij kunt die heel goed gebruiken!)

LAURA BOW: THE DAGGER OF AMON RA

Nu we toch weer bij de Sierra avonturen zijn aangekomen, hier nog eentje.

'Geachte heer Livid,

Graag had ik enkele tips voor het Sierra spel "The Dagger of Amon Ra". Ik zit vast in het begin van Act 5. Ik bevind mij in de zaal van de dinosaurus Mastodon en er nadert een zwarte gedaante die me met alle plezier wil neerknuppelen. Ik kan hem tegenhouden door in een andere zaal te vluchten en de deuren te sluiten. Maar na een tijdje breekt hij hier ook doorheen. Praten wil hij ook niet en ik weet niet met welk voorwerp ik hem moet tegenhouden.

Dank bij voorbaat,

Nick v. R.
België'

Geachte Heer van Remortel, Wow, dat klinkt of niet soms? Maar goed beste Nick, als je een aanvaller wilt ontlopen dan is het een goed idee om een dwaalspoor te leggen. Een open raampje hier, een nachtrust in een Egyptische lijkkist daar...
Alsof dat nog niet genoeg is kun je dan de deur blokkeren met een hijskraan en een kist. Nog niet tevreden? Dan gooi je er nog even een eeuwenoud lijk tegen aan, dat blokkeert tenminste pas echt goed. Daarna helpt een listige beweging met een stok naar een hoofd met een slang je om in de grootste ellende van je leven terecht te komen. Honderd zingende mannen....

FUTURE WARS

Nog een oudje, maar toch een probleem voor Dennis, getuige de volgende brief:

'Beste Ghlen,

Ik zit helemaal vast met Future Wars Time Travellers. Ik heb namelijk geen idee hoe ik uit de gevangenis moet komen als ik gevangen ben genomen in het vliegtuig naar Paris V. Het enige dat ik weet is dat ik met mijn sleutel het luchtroostertje kan lospeuteren. Nou is natuurlijk mijn vraag: "Zou u mij kunnen helpen met dit probleem??? Alvast bedankt voor de moeite!

Groetjes van Dennis uit Nieuwegein'

Beste Dennis, als je, pardon u, goed oplet dan zult u gezien hebben dat het roostertje dat je open kan maken toegang geeft tot het luchtverversingssysteem. Wat zou er nou beter zijn dan om daar wat gas in te gooien? Als het goed is heb je nog een capsule die je in een laboratorium hebt gevonden. Het is echter wel een goed idee om zelf niet van dat gas in te ademen. Maar daar brengt een papieren periodiek uitkomst. (Een krant dus.)

MONKEY ISLAND II

'Beste Ghlen,

Ik las in Hoog Spel nummer 14 iets van Roald Molenaar over Secret of Monkey Island II. Daarin stond "Ik heb de voodoo-pop gevonden en een stukje baard, de schedel en een onderbroek." Nu is mijn vraag:"Waar vind ik een stukje baard?".

Alvast bedankt.

Peter Kooiman
Kruiningen'

Beste Peter, als je nou de beschikking hebt over een lift die omhoog gaat en een zeerover die zo nieuwsgierig is dat hij zijn neus overal wil insteken.... Yep, met goed gevulde handschoenen kun je zo'n kans niet over het hoofd zien.

HEART OF CHINA

Een van de eerste 'point-and-click' spellen, *Heart of China*, levert nog steeds mensen moeilijkheden op.

'Beste Ghlen,

Ik heb het mooie spel Heart of China nu alweer een half jaar geleden gekocht. In het begin ging het allemaal heel makkelijk, in ieder geval nadat ik had geleerd om wat brutaler te zijn in mijn gesprekken. Maar op een gegeven moment loop ik helemaal vast.

Ik heb het al heel veel mensen gevraagd, maar niemand kan mij helpen. Jij bent dan ook mijn laatste hoop. Het zit namelijk zo. Kate is op een gegeven moment gevangen en zij zit in het kasteel. Daar wordt ze bewaakt door twee cobra's. Eén kan ik er wel doodschieten, maar de andere bijt Kate dan. Nu wil ik met haar ontsnappen maar ik kan het kasteel niet meer uit!! Wat moet ik doen om Kate niet te laten bijten en om het kasteel uit te komen?

Een radeloze fan,

Vincent Wiers'

Beste Vincent, helaas zal je je ridderlijke gevoelens aan de kant moeten zetten. Kate is altijd de pisang daar waar het de slangen betreft.
Het antwoord op je tweede vraag is eenvoudiger. Je hebt een touw en een haak. Als deze nou niet werken op het balkon, dan werken ze misschien wel samen. Heb je eenmaal een touw en een haak dan kun je naar beneden klimmen. Duidelijk toch??

LOOPDOOR

Zo dan is het alweer tijd voor een LoopDoor. Deze keer een mooi en redelijk nieuw spel. Over dit spel heb ik nogal wat vragen gekregen, dus klaarblijkelijk zijn er heel wat mensen die problemen hebben om het op te lossen. (Of het is één persoon die steeds onder een andere naam brieven stuurt. Je weet het tegenwoordig echt niet meer.) Oh ja, het spel heet *The Legend of Kyrandia*.

In het boomhuis waar het allemaal begint pak je de GARNET van tafel, ook het briefje en de zaag zijn niet te versmaden en als je op de pot klikt, krijg je een appel voor de moeite. Dat is ruim voldoende dus naar buiten het bos in. Twee schermen naar rechts en je vindt een meertje met zoutig water. Een keertje klikken levert een TEARDROP op. Nog een scherm naar rechts en een vallend blad is zo vriendelijk om in een groene PERIDOT te veranderen. (Let onderweg op, je moet ook nog een paarse AMETHYST vinden, die op willekeurige plaatsen verschijnt.)
Oké, door naar boven en naar links. Je komt nu bij het Forest Altar. Hier pak je de LAVENDER ROSE. Naar rechts, (meestal vind je hier de AMETHYST, links, links, naar beneden, links, links, links en nog een keer naar links. Als het goed is ligt hier een halfdode wilg. Gebruik de TEARDROP op de wilg.

Merith verschijnt nu en vraagt je of je wilt spelen. Natuurlijk wil je dat. Dus je volgt hem naar rechts. Blijf hem volgen totdat hij verdwijnt. Nu twee keer naar het zuiden en dan naar links. Hier ontmoet je Herman die een brug bewaakt die helaas kapot is. Maar gelukkig heb je een zaag die hem uit de penarie helpt. Verlaat de grot naar rechts en ga tweemaal naar het noorden. Nu zover mogelijk naar links en dan omhoog en de kerk in. Brynn komt binnen en je kunt met haar spreken. Zij kan de NOTE voor je vertalen. Geef haar als dank de LAVENDER ROSE. Als alles goed is gegaan heb je nu een zilveren roos. Naar buiten en naar het zuiden. Maximaal naar rechts en dan naar boven. Merith is hier en voert een eigen show op. Wacht tot hij weg is en pak de MARBLE. Naar rechts, je bent nu weer bij het altaar. Leg de MARBLE op het FOREST ALTAR en ook de SILVER ROSE is nodig. Nu heb je het AMULET. Naar links, helemaal naar het zuiden en weer naar links. Je bent nu terug bij Herman die de brug nu wel gerepareerd heeft, dus je kunt nu veilig oversteken.

Je bent nu in het tweede bos aangekomen. Ga naar links en ga de hut binnen. Praat met Darm de tovenaar. Hij zal je vragen om een QUILL te vinden. Verlaat de hut en ga naar het zuiden. Je bent nu in een klein bos aangeland, waar je zelf een beetje de weg moet vinden. Je vindt

hier in ieder geval een aantal GEMS en JEWELS. (Deze kun je het beste voor het gouden altaar neerleggen als je geen dingen meer kunt dragen. De zaken die je zeker moet vinden zij een ACORN (te vinden in een boom), een WALNUT en een PINECONE. Als je deze zaken eenmaal hebt gevonden ga je naar het onderste scherm waar een gat in de grond zit. Je gooit alle drie de noten in dat gat en, hoppa, daar verschijnt een Pseudobushiahugiflora. Deze geeft je de eerste steen voor je AMULET en je hebt nu de kracht der genezing. Een paar schermen naar het noorden vind je een nest met een vogel erop. Klik op de gele steen in je AMULET en pak de QUILL op.

Terug naar Darm en, nadat je hem de QUILL hebt gegeven, ontvang je een magische papyrusrol. Als je de rol eenmaal hebt dan vertelt Darm je over de Birthstones. De eerste die je zoekt is bij de fontein in de rivier. Klik hier op en daar is de SUNSTONE. Als het goed is, heb je de andere al gevonden toen je door het bos dwaalde. Naast de SUNSTONE heb je nog de GARNET, de TOPAZ en de RUBY nodig (ook in die volgorde.) De meeste vind je gewoon en de RUBIES kun je uit de RUBY TREE plukken. (Wel even je gele steen gebruiken nadat je ze geplukt hebt!) Als je eenmaal de juiste stenen hebt gevonden, en je hebt ze in de goede volgorde geplaatst, dan ontvang je een fluit. Nu naar het scherm rechtsonderin in het bos. Hier vind je de ingang van de Drakengrot. Malcolm zal je proberen te stoppen, maar zodra hij een van zijn messen heeft gegooid gooi je die weer naar hem terug. Als je dat gedaan hebt kun je de fluit gebruiken. Nu kun je naar binnen. Voordat je dat doet, kun je het beste voor de grot alles laten vallen behalve de MAGIC SCROLL. Op naar binnen.

Goed nu ben je dus in het labyrint. Je staat bij de ingang bij het meertje. Om het eenvoudig te houden hier de routebeschrijving:
Rechts, rechts (de poort gaat dicht), rechts (pak drie FIREBERRIES), omhoog (laat een FIREBERRIE vallen), rechts (weer een weg), omlaag (en de laatste). Weer naar beneden en drie nieuwe bessen gepakt, rechts (een weg), boven (weer een, maar pak de ROCK op), boven (de laatste bes gaat move), rechts (twee nieuwe gepakt), boven (een weg), rechts (een weg), rechts en bingo.

Je bent aangekomen bij het Pantheon of Moonlight. Praat hier met de paarse Wisps. Rechts (pak er drie), beneden (weer een ROCK pakken en een bes laten vallen), beneden (hoppa weer een weg), links (en de laatste alweer), beneden (twee nieuwe), beneden (een weg), beneden (een weg) en naar rechts. Je bent nu aangeland bij de Cavern of Twilight. Hier moet je de GOLD COIN oppakken. Rechts (drie pakken), rechts (min één), boven (min één), links (min één), boven (plus één), boven (pak de ROCK en min één), beneden (plus drie), rechts (min één), boven (min één), rechts (min één), beneden (plus twee), rechts (min één), boven. Nu ben je in de Emerald Cavern. Hier pak je de twee EMERALDS en ga je naar boven alwaar je een bes laat vallen. Rechts (plus twee), rechts (min één), boven (min één en plus één ROCK).
Wat eenvoudige wiskunde leert dat je nu vijf ROCKS hebt, twee EMERALDS, een GOLD COIN, en een MAGIC SCROLL. Tijd om terug te keren naar de poort. (Dat kun je ongetwijfeld zelf.)

Alle ROCKS kunnen op het tegengewicht ding. De poort gaat open en je kunt naar de wensput. Gooi de GOLD COIN in het water en daar is de MOONSTONE. Gebruik bovenstaande aanwijzingen om terug te keren naar de Pantheon of Moonlight.
Tot je grote verbazing past de MOONSTONE precies in het altaar. De twee paarse Wisps worden één en je amulet heeft een tweede steen. Als je hierop klikt verander je in een bal paars maanlicht. Doe dat en ga: vier keer rechts, twee keer naar beneden, links, naar beneden, links, naar beneden, vier keer rechts, naar beneden en naar rechts.
Als het goed is ben je nu bij een rivier van vuur aangekomen. Verander jezelf weer terug in je normale persoontje en gebruik de MAGIC SCROLL. Noord en pak de KEY. Zuid en verander jezelf weer in maanlicht. Daar ga je weer: links, boven, vier keer links, vier keer naar boven, vijf keer links, beneden, links, omhoog, over het ravijn, omhoog en rechts. Hè, hè eindelijk verlost van deze ellende.

Goed we zijn aangekomen in bos nummer drie. Twee schermen naar rechts en je wordt in elkaar geslagen door een boom. Maakt niet uit want als je wakker wordt ben je in Zanthia's huis. Zij zal je vertellen dat je magisch water moet halen. Vergeet niet om de EMPTY BOTTLE mee te nemen. Drie schermen naar links ontmoet je Malcolm weer. Hij heeft de MAGIC LAMP uit de fontein gepakt en jij moet die weer terug zien te krijgen.
Zo ver mogelijk naar beneden, naar links en weer omhoog brengt je bij een brandende plek. Hier gebruik je de MAGIC SCROLL weer om de MAGICAL LAMP te pakken. Je kunt de MAGIC SCROLL hier laten want die heb je niet meer nodig. Ga terug naar de fontein en gebruik de MAGICAL LAMP om water te pakken. Als je dit opdrinkt verschijnt er een blauwe steen in je AMULET.
Drie keer naar rechts brengt je terug bij Zanthia. Als je haar het water geeft zal ze je vertellen dat je BLUEBERRIES moet gaan plukken. Twee schermen naar rechts kun je een hoop troep laten vallen, zoals de edelstenen.

Nu ga je helemaal naar het zuiden, helemaal naar rechts, naar boven, naar rechts en weer naar boven. Meestal liggen de BLUEBERRIES hier (anders moet je gewoon een beetje in deze buurt zoeken). Pak er één en ga terug naar Zanthia. Herhaal dit ritueel als ze nog een keer om een BLUEBERRIE vraagt. Als je nu weer terugkomt is zij verdwenen. Gooi de BLUEBERRIE in de pot en de vloeistof zal blauwig worden.

De drankjes die je moet maken zijn een blauwe van de SAPPHIRE en de BLUEBERRIES, twee rode van de RUBY en de EXOTIC FLOWERS en een gele van de TOPAZ en de TULIP. Op de EXOTIC FLOWER na ben je al deze spullen al in het tweede bos tegengekomen. Dus terug naar daar en alles gepakt wat je nodig hebt. (Vergeet vooral de APPLE en de ROSE niet, die heb je later nodig.) In de grot is het verstandig om weer op de paarse steen te klikken. Ga nu helemaal naar beneden en helemaal naar links. Pak hier alles. Goed nu de EXOTIC FLOWER nog. Hiervoor ga je terug naar Zanthia's huis. Klik op haar tapijt en daar is dan eindelijk een geheime gang. Geen getreuzel, op naar binnen.

Bos nummer vier herbergt de EXOTIC FLOWERS. Om precies te zijn vind je ze op een strand waar een landingsplaats is voor een helikopter en twee gouden eenhoorns. (Dit is naar boven en naar rechts van het eerste scherm.) Neem een eenhoorn mee en twee EXOTIC FLOWERS.
Terug naar Zanthia's om de drankjes te mengen. (1 geel, 1 blauw en 2 rood). Door de geheime deur en twee keer naar beneden, links, twee keer naar beneden, rechts en omhoog. Je staat nu voor de twee groene kristallen torens. Mix hier de blauwe drank met de rode drank en de gele drank met de andere rode drank.
Terug naar Zanthia's, door naar de fontein en naar beneden en naar links. Hier zweeft de Royal Chalice in de lucht. Klik op de blauwe steen. Jammer, maar helaas, geen succes deze keer. Een scherm naar rechts en klik op de deur. Drink nu je paarse drankje en je bent binnen. Geeft de rotte APPLE aan het beestje en ga weer naar buiten en pak de ROYAL CHALICE. Terug naar de landingsplaats voor de helikopter. Als het goed is heb je nu in ieder geval de KEY, de LAVENDER ROSE en de ROYAL CHALICE bij je. Drink nu het oranje drankje.

Daar ben je dan op het eiland. Ga een scherm naar rechts en leg de ROSE op het graf. Na een kort gesprek zal zij je de laatste steen van het AMULET geven. Ga naar rechts, en nog een keer. Je bent nu bij het kasteel. Klik op de rode steen in het AMULET en gebruik de sleutel om de deur te openen.

Eenmaal binnen ontmoet je Malcolm weer. Naar rechts, naar boven en naar links brengt je in de foyer. Neem de tweede deur aan je rechterhand. Ga naar rechts en je bent in de keuken. Pak de SCEPTRE. Terug naar de foyer en nu de tweede deur aan je linkerhand; de bibliotheek. Pak de volgende boeken:

"O" pal
"P" otions
"E" nchantment
"N" ature

Pak de CROWN. De trap op en naar links naar boven. Hier ontmoet je Herman weer. Klik op de gele steen van je AMULET en ga naar links. Pak de hamer en speel DO FA MI RE. (Groen, wit, geel, blauw). Pak de KEY uit de kluis en ga terug naar beneden naar de grote deur. Gebruik hier de gouden sleutel en ga naar de bibliotheek. Stap in de halve cirkel en de valdeur brengt je naar de catacomben. Zoek het groene krachtveld en klik op de blauwe steen in je AMULET.
Naar boven en twee keer links. Hier zie je een valse steen in de grond. Klik hierop en pak de KEY. Terug naar de grote deur en gebruik ook deze laatste KEY hier. Naar binnen en gebruik de CROWN in het midden, de SCEPTRE links en de ROYAL CHALICE rechts. (Nu even je spel bewaren.)

De deur gaat open en Malcolm komt je waarschuwen naar rechts en ga voor de spiegel staan.......

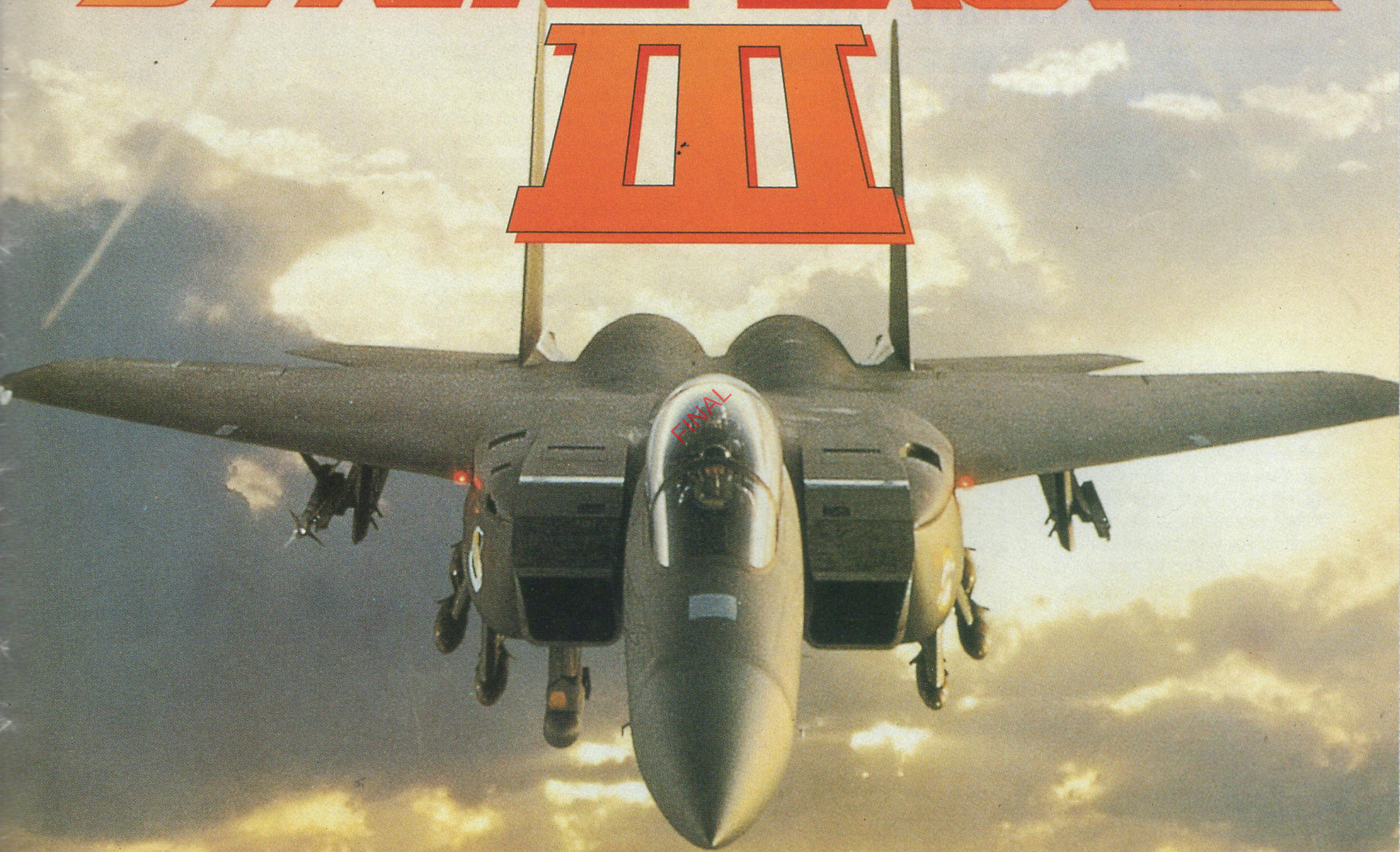
Zo, dat was een hele toer, maar het is een mooi spel en het wordt moeilijker naarmate je er verder in komt. Ik hoop dat er een hoop mensen geholpen zijn met deze oplossing, want het spel is het zeker waard om gespeeld te worden.

Rest mij nog om nogmaals om de volledige oplossing van ETERNAM te vragen en jullie allemaal een goede nachtrust te wensen.

QUEESTZE

Ghlen

F-15 STRIKE EAGLE™ III



America's Premier Jet Fighter Returns In Revolutionary New Air Combat Action

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Distributie: HomeSoft, Küppersweg 61-65. 2031 EB Haarlem, Tel: 023-31 12 41 Fax: 023-31 84 88

Drie Datadisks voor GREAT NAVAL BATTLES North Atlantic 1939-1943

SUPER SHIPS OF THE ATLANTIC

AMERICA IN THE ATLANTIC

THE SCENARIO BUILDER

ENIGE TIJD GELEDEN BRACHT SSI DE TOPHIT GREAT NAVAL BATTLES - NORTH ATLANTIC 1939-1943 UIT. OOK WIJ WAREN ABSOLUUT ONDER DE INDRUK VAN DIT SUBLIEME STRATEGIE-SPEL, GETUIGE DE RECENSIE IN HOOG SPEL 14, PAG. 25.

In *Great Naval Battles* bent u als bevelhebber van de Engelse of de Duitse vloot in de Tweede Wereldoorlog verantwoordelijk voor succes of ondergang van uw land als zeemacht. De simulatie is een hoogstandje met niet alleen prachtige graphics maar ook prima geluid. Het is niet alleen op grafisch gebied een van de beste strategieprogramma's (graphics zijn bij dit soort simulaties meestal een ondergeschoven kindje), maar ook op strategisch gebied is het buitengewoon correct. Het enige dat de liefhebber nog kon zeggen is meer, meer!!!

Meer datadiskettes, meer schepen, meer scenario's.



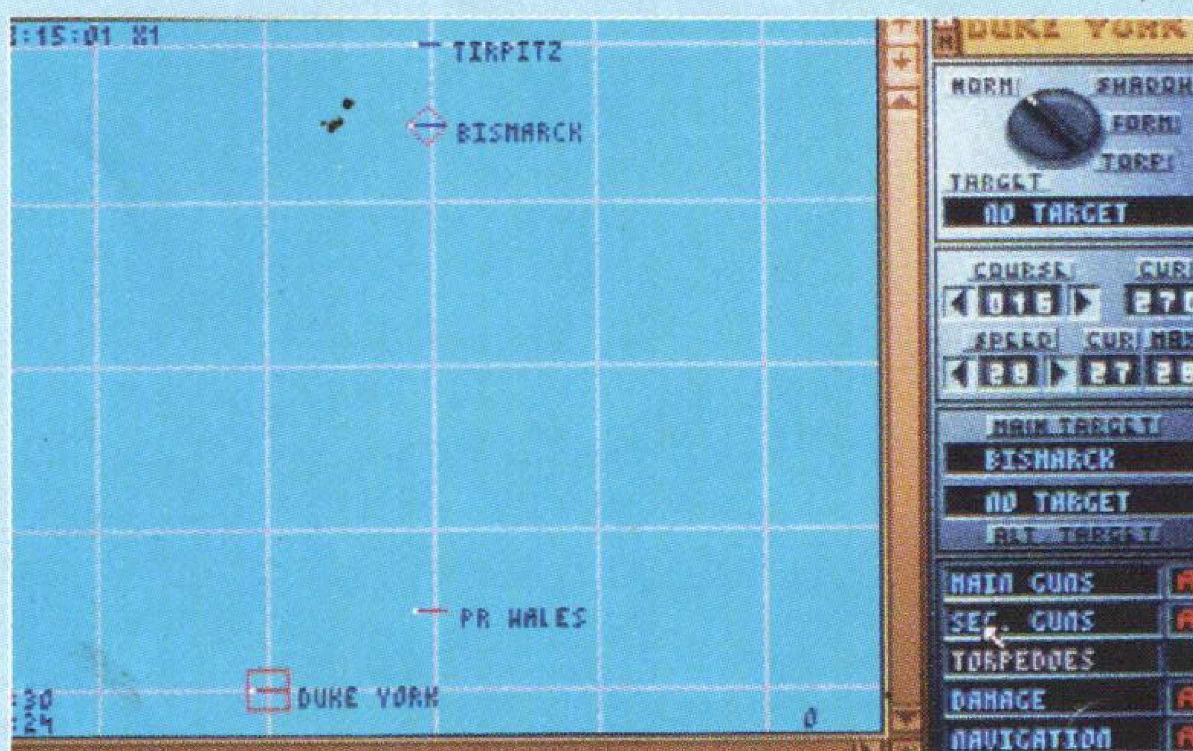
DAT KAN

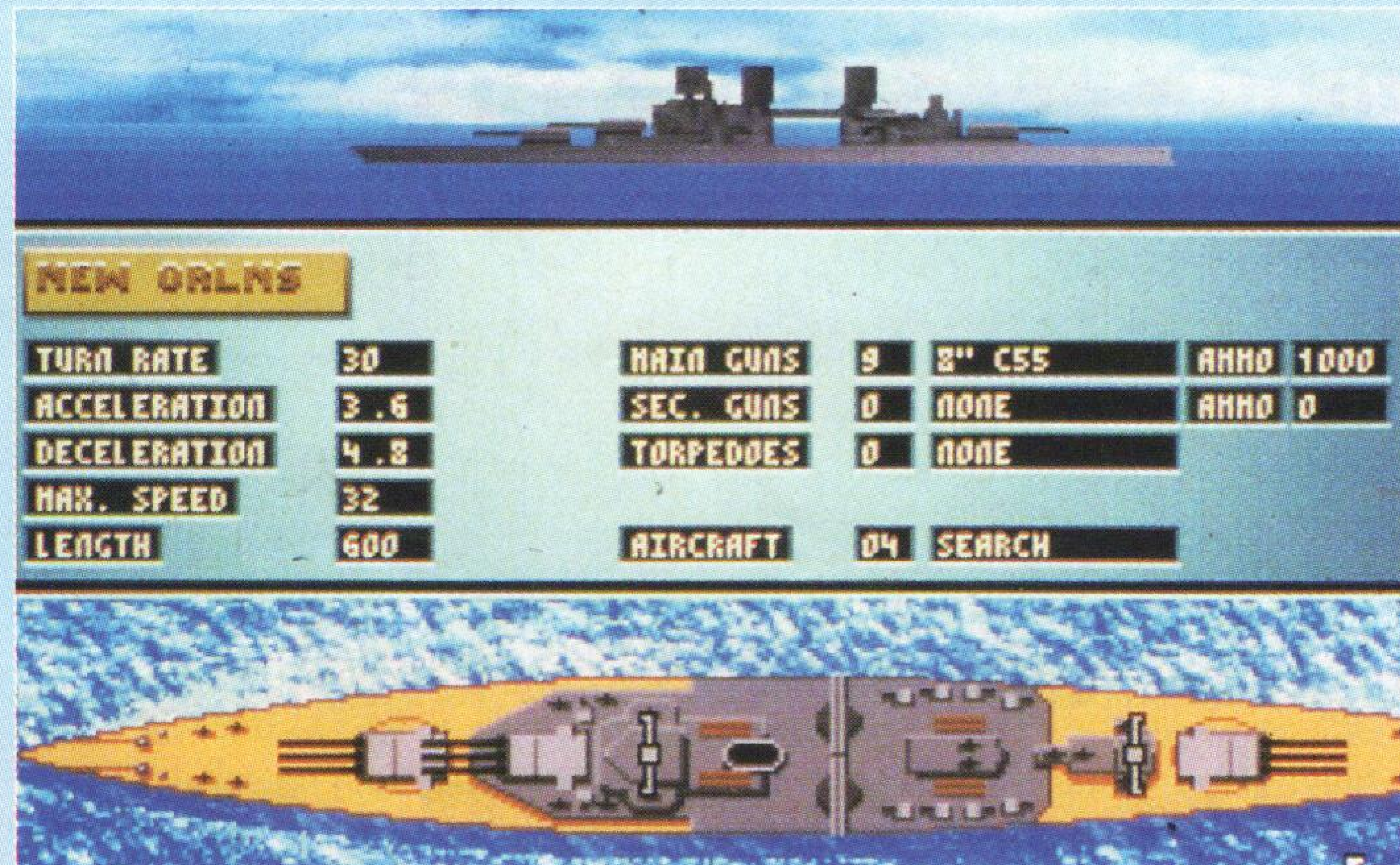
Afgelopen maand heeft SSI de fervente strategiefreaks gegeven wat ze wilden, maar liefst drie data disks! In deze uitbreidingen op *GNBNA* krijgt de speler een fors aantal nieuwe opties.

SUPER SCHEPEN

In Superships of the Atlantic heeft men de beschikking over een groot aantal nieuwe schepen. Deze hebben zowel in werkelijkheid of alleen op de tekentafel bestaan, of zijn pas na de oorlog in dienst gekomen. Een goed voorbeeld hiervan is de nieuwe klasse superslagschepen voor de Duitsers, machtiger zelfs dan de Bismarck! Nieuwe Engelse schepen zijn krachtiger dan de schepen die in werkelijkheid dienst hebben gedaan. Ze kunnen sneller vuren en hebben betere specificaties. Daarnaast wordt een aantal prachtige nieuwe scenario's geleverd.

Zo heeft u de mogelijkheid de oorlog veel later te beginnen, waardoor u vooral als Duitse speler een veel grotere en betere vloot hebt. De Engelse speler heeft dan een wat kleinere vloot, maar wel met veel modernere schepen.





ATLANTISCHE OCEAAN

In *America in the Atlantic* vindt u alle Amerikaanse schepen die in de Atlantische Oceaan dienst hebben gedaan. Hierbij moet wel bedacht worden dat in werkelijkheid de Amerikaanse vloot nauwelijks enige rol gespeeld heeft in de Atlantische Oceaan. De Amerikanen waren druk bezig de Japanners uit de Pacific te blazen, en lieten daarom die andere grote plas eigenlijk helemaal over aan de Royal Navy, in die dagen misschien wel de beste en machtigste marine ter wereld.

Om Amerikaanse wargamers de mogelijkheid te geven om de US Navy tegenover de Kriegsmarine te zetten heeft SSI alle schepen van de Atlantic Fleet bijelkaar geveegd en in een aantal, overigens meer dan uitstekende, scenario's geplaatst. Ook kan de speler nu Joint Task Forces maken van Amerikaanse en Engelse schepen.

ZELF DOEN

Scenario Builder is het lievelingsprogramma voor de connaisseurs onder ons. Wie de standaard meegeleverde scenario's in drie dagen heeft uitgespeeld, mag deze uitbreiding absoluut niet missen.

Alle nieuwe schepen uit **alle** datadisks kunnen gebruikt worden. De speler kan compleet nieuwe setups maken, nieuwe vloten en scenario's samenstellen, of totaal nieuwe campagnes maken. U kunt dan bijvoorbeeld Duitsland tegenover Amerika en Engeland zetten, maar de Kriegsmarine modernere schepen geven dan ze in werkelijkheid hadden.

Deze data disks zijn prima verzorgd, *Super Ships* bevat zelfs een update van GNBNA, waarmee enkele fouten en bugs verholpen worden.

Juist door de nieuwe uitbreidingen, en dan met name de *Superships of the Atlantic* module kunt u merken hoe weinig het allemaal gescheeld heeft. Was Duitsland iets later begonnen met de oorlog, en had Hitler wat meer aandacht gegeven aan de marine, dan had de Tweede Wereldoorlog minimaal een stuk langer geduurd, en was deze misschien wel heel anders afgelopen... *Zijn deze uitbreidingen de moeite waard???*

Wanneer u bij *GNBNA* liep te watertanden, dan heeft u absoluut geen keus: KOPEN!!!

Rob Hunter

PRODUKT INFO

Fabrikant: SSI
MS-DOS
Superships ƒ 59,50/BEF. 1159
America i/t Atlantic ƒ 59,50/BEF. 1159
Scenario Builder ƒ 59,50/BEF. 1159
Video: VGA
Audio: Adlib, SoundBlaster/Pro, Roland, Thunderboard
Systeemeisen: 386/486, 640Kb (2Mb EMS voor geluid), hard disk, muis, HD drive

LET OP! Te allen tijde is *Great Naval Battles - North Atlantic 1939-1943* noodzakelijk om deze disks te kunnen gebruiken!



de Kerker

Ooit aan een RPG begonnen? En begrijpt u het allemaal wel?
In de Kerker - de enige rubriek in Nederland en België speciaal voor RPG'ers - kunnen zowel beginners als doorgewinterde RPG'er hun problemen kwijt.
Hebt u tips of vragen over RPG's (computer of bord), neem contact op met onze huismagiër Mithrandir!

Deze maand had niet zoveel spectaculairs te bieden op het gebied van rollenspellen. Eigenlijk was het enige echt interessante het tweede deel van *Ultima 7: Serpent Isle*. Omdat in dit tweede deel het verhaal van het eerste deel al vlug duidelijk wordt, heb ik besloten om deze hele kerker te wijden aan *Ultima 7: The Black Gate*. Eén pagina is te weinig voor de hele LoopDoor, maar ik zal een heldhaftige poging wagen, noblesse oblige.

Het centrale idee is om de drie generatoren te vernietigen die de Guardian in Brittania heeft geplaatst. Dit doet u niet door Abraham en Elizabeth te volgen en u hoeft zelfs geen lid te worden van de Fellowship. Wel moet u dan het vliegende tapijt bemachtigen omdat u anders niet in het Fellowship Retreat kunt komen. (Met het tapijt vliegt u gewoon over de poort.)
De verhaallijn wordt op talloze plaatsen onderbroken met goede daden die u kunt doen om extra ervaring op te doen. Deze zijn niet essentieel voor het spel, maar omdat er geen tijdlimiet is kunt u er net zoveel doen als u zelf wilt. Let er op dat u wel een keer naar Cove gaat om bij Rudyom een toverstaf op te halen en naar de mijnen van Vesper of Minoc om vier stukken Blackrock op te halen.

Goed het begint in Trinsic. Na de kopieerbeveiliging van de burgemeester te hebben doorstaan gaat u naar Britain en naar de Koning. Het loont de moeite om hier naar geheime gangen te zoeken om de spullen op te halen die Lord British voor u heeft klaargelegd. Ook is het goed om in het museum in Britain de acht virtuestenen te stelen.

Goed de eerste echte opdracht in de Queeste is Empath Abbey. Hier leert u over de Wisps en de Emps. Om de Emps te kunnen bezoeken is het noodzakelijk om honing te hebben. Deze vindt u in de bijengrot. (In de buurt speelt het spel de muziek "Flight of the Bumblebee.") Met de honing gaat u naar de oostkant van het bos naar de Emps. Na een opdracht voor Trellek te hebben uitgevoerd, namelijk het tekenen van een contract door Ben de houthakker, maakt hij een fluitje voor u. Met dit fluitje gaat u naar het huis van de Wisps in het midden van het bos. Ook deze helpen niet zomaar. U moet Alagner's notitieboek ophalen en aan hem laten lezen. Dus op naar New Magincia waar ook Alagner's hulp niet gratis is. Hij wil het antwoord op de vragen van leven en dood. Het moge duidelijk zijn dat deze vragen op het eiland Skara Brae te vinden zijn. Om daar te komen kunt u niet vliegen. Dus u moet met de veerboot overvaren. Het heeft geen zin naar het eiland te gaan voordat u de seance spreuk kent.

Pak bij de smid de muziekdoos en spreek met alle geesten. Het blijkt dat Caine the Tortured One degene is die u gaat helpen. Maar dan moet u wel eerst Horance the Liche hebben verslagen. Nadat Mordra de formule heeft gegeven neemt u alle drie drankjes bij haar mee. Dan naar de begraafplaats en gauw een ijzeren staaf gepakt. Door naar Horance's huis. Naast de trap staat Rowena. Maak haar wakker met de muziekdoos en maak de skeletten in de zijkamers dood. Terug bij de smid maakt hij van de ring en de staaf een kooi. Bij Caine kunt u nu het drankje maken. De drie drankjes van Mordra gaan onder het apparaat, het lege flesje gaat onder de tuit en een welgemikte klik op de brander levert het gezochte drankje op. Met dit drankje gaat u om middernacht naar Horance en voilà.

Vervul alle opdrachten die hij u geeft, onder andere door met iedereen te praten over de Well of Souls, totdat de burgemeester zich als vrijwilliger aanmeldt. Vergeet niet om Caine om de antwoorden te vragen. Horance geeft u een Firedoom staf en eindelijk kunt u terug naar Alagner. Een behoorlijke puzzeltocht die onder andere het bouwen van een aantal trappen inhoudt, brengt u uiteindelijk bij het boek. Laat de andere spullen in eerste instantie liggen en vlieg terug naar de Wisps. Zij vertellen hoe u bij de Timelord moet komen. Vlieg terug naar Alagner en pak de spullen die Hook en CO hebben achtergelaten.

Goed, op naar Moonglow en daar het tapijt achterlaten. (Na het bezoek aan de Timelord komt u hier namelijk uit.) Gebruik de bol en u wordt getransporteerd naar de schrijn van Spirituality. Hier ziet u dat de Timelord wel wat hulp kan gebruiken. Hij vertelt u dat, om te helpen, u drie generatoren moet vernietigen.

Elke generator moet u eigenlijk twee keer bezoeken. Een keer om hem te vinden en een keer om binnen te kunnen komen. Omdat alle magiërs nog gek zijn kunt u niet meteen naar de Sphere Generator. Daarvoor heeft u namelijk een speciaal betoverd voorwerp van Nicodemus nodig. Om u te helpen de magiërs weer normaal te krijgen is de hulp van Penumbra nodig. Om haar huis in Moonglow in te kunnen heeft u een hamer, een lockpick, een rol draad, een gouden ring (bijvoorbeeld van de goudsmid uit Britain) en een goudstuk nodig. Leg de vier stukken blackrock op de voetstukken en geef haar het oranje drankje. Na wat extra omzwervingen komt u er achter dat u naar de Sultan van Spektran moet voor de benodigde ring. Vecht wat met de diverse aanwezigen en pak de ring uit de kluis. Naar de Dungeon Deceit nadat Penumbra de ring heeft betoverd.

Met de ring aan de vinger en een glazen zwaard in je hand gaat u alleen naar binnen. Uiteindelijk is twee keer klikken op het tetrahedron genoeg om hem te laten ontploffen. Kijk goed op de grond om de miniatuur-versie van dit tetrahedron te vinden.

Via Beverlea in Paws om de zandloper te kopen op naar Nicodemus bij Knight's Bridge. Dan naar Dungeon Despise en weer alleen naar binnen. Eenmaal bij de Sphere generator aangekomen vernietigt u hem op dezelfde manier. Neem ook weer de kleine versie mee. De laatste generator is verstopt in de grot achter het Fellowship Retreat. Voor deze generator heeft u een helm van Caddelite nodig. Dit spul vindt u in de dungeon of Ambrosia ten noorden van Dagger Isle. Na het verslaan van de hydra vindt u een geheime deur achter in deze kamer. Zorn uit Minoc kan hier een helm van maken.
Terug naar het Retreat en op naar de moeilijkste puzzel uit het hele spel.

Als u eenmaal de Cube heb vernietigd en ook het kleine Cubeje heeft gepakt is het tijd voor Buccaneers Den. De grot achter het casino heeft de sleutel naar de laatste Dungeon op Avatar Isle. Het is nog een hele zoektocht voordat u hier de Black Gate kunt vernietigen, maar het is voornamelijk proberen.

Laatste hint. De tronen in deze dungeon teleporteren u telkens ergens anders heen als u erop gaat zitten.

Goed het was een hele zit, maar ik hoop dat jullie nu allemaal dit eerste deel uit kunnen spelen en zo des te meer plezier kunnen beleven aan het tweede deel. In de volgende kerker weer aandacht voor jullie brieven en vragen en hopelijk de eerste aanwijzingen voor het tweede deel van *Ultima 7*.

P.S. Ik ben altijd geïnteresseerd in volledige oplossingen van de diverse rollenspellen.

Kerkerze,

Mithrandir

Eieren voor je geld

CRAZY CARS 2 & XERION

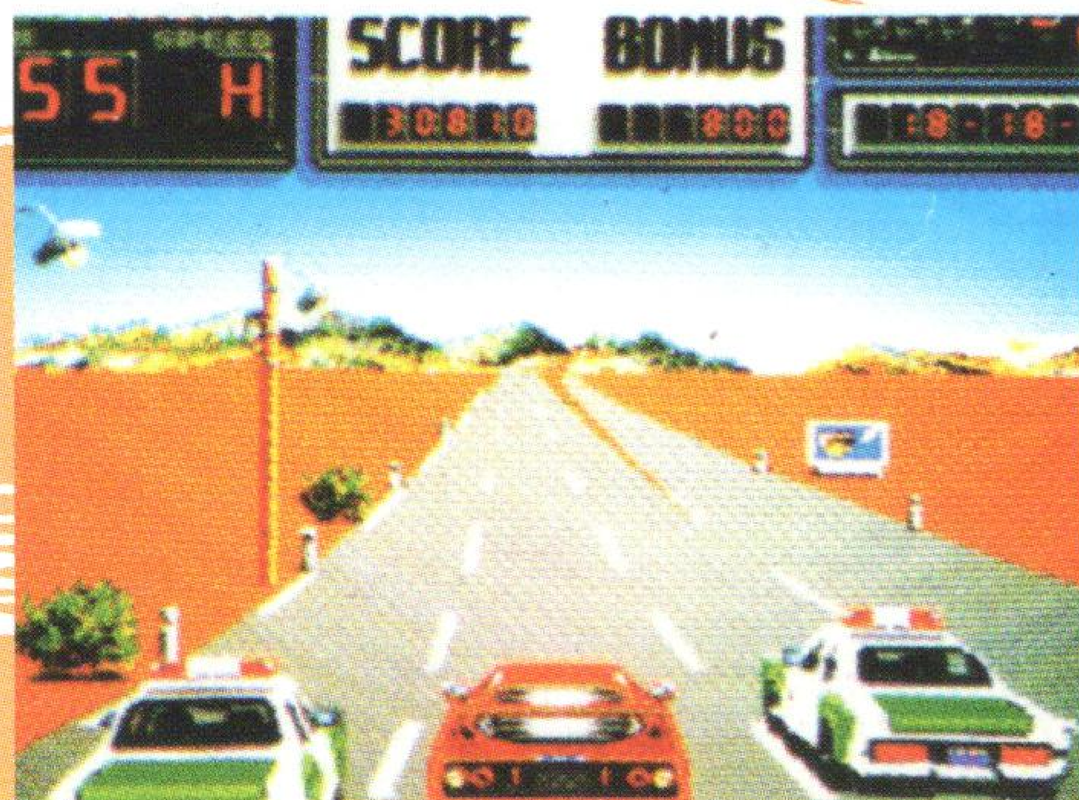
Op de Macintosh

WE WAREN ER AL EEN BEETJE BANG VOOR... IN HOOGSPEL 15 WAREN WE ZO OPENHARTIG (LEES: STOM) OM U TE VERTELLEN DAT HET TE RECENSEREN EXEMPLAAR VAN TRISTAN ZO VERSLAVEND WAS DAT HET DE HOOG SPEL-DEADLINES WEL EENS IN GEVAAR ZOU KUNNEN BRENGEN. DAT HEBBEN WE GEWETEN. HET BEGON MET EEN DONDERPREEK VAN DE HOOFDREDACTEUR. VERVOLGENS WERDEN DE HOOG SPEL-LAYOUT'ERS GESPLITST EN IN APARTE KAMERTJES ONDERGEBRACHT. VERVOLGENS WAS ER IN HET VORIGE NUMMER VOOR STRAF GEEN MACINTOSH-RECENSIE EN ALS KLAP OP DE VUURPIJL WORDEN WE NU OPGESCHEEPT MET ...... U BEGRIJPT HET AL, DE REDACTIE KIEST EIEREN VOOR HAAR GELD.



CRAZY CARS 2

Van de hoofdredacteur kreeg ik dus allereerst *Crazy Cars 2* op mijn bureau. Nu ben ik altijd in voor een leuk racespel, al vanuit mijn Commodore 64 tijd. Dus vol enthousiasme probeerde ik het spel naar onze Quadra te kopiëren. Mispoes. De floppen werkten niet. Dus op een andere machine proberen (We hebben vier verschillende). Uiteindelijk op de LC gekopieërd en over het netwerk(!) naar mijn eigen machine gestuurd. Et voilà, het werkte. Nu kon de pret beginnen.
Na het opstarten wordt u de keuze gelaten voor een 'normaal' of een 'zoom' scherm. Dit laatste raad ik niet aan voor mensen met een trage Mac. Het beeld wordt schokkerig en bijna onbestuurbaar. Een normaal scherm is nog kleiner dan een Classic scherm, dus een vergrootglas is bijna onontbeerlijk, maar alla.
Een enorme muur van geluid met een lekker snel muziekje wordt op u afgestuurd. Gelukkig kun u dat zachter zetten (ook harder natuurlijk).
Nu kunnen we beginnen. De handleiding leert ons dat we een echter Ferrari F40 besturen die eigendom is van de FBI, en dus met alle technische snufjes is uitgerust. We moeten door 4 staten scheuren om een bende autodieven te verslaan. Het probleem is dat het corrupte smerissen zijn. U wordt dus aangevallen door corrupte politie en ook nog eens tegengewerkt door echte politie die niet weet wie u bent.
Op de kaart kunt u uw route plannen. Let hier dus goed op welke afslagen u moet nemen. Soms is een directe weg echter zeer moeilijk omdat er veel politie is.
Goed, nu we dit weten kunnen we beginnen. Starten maar.
Het spel doet me wat denken aan *Outrun*, maar daar zijn meer auto's. Het is voornamelijk hard rijden en oppassen bij de afslagen. Regelmatig wordt u gehinderd door politie, waarbij ik vermoed dat de goede jongens wat makkelijker te passeren zijn. De slechte jongens blijven voor u rijden tot u erachterop rijdt.
Als u de verkeerde afslag kiest, moet u soms een flink stuk omrijden. Let dus goed op dat u niet fout rijdt.
Als we door de verschillende staten rijden, verandert het decor.
Heel naar is, dat tussendoor het geluid wegvalt. De brommende motor en de gierende banden zijn ongeveer het spannendste element van het spel, dus het wordt dan wel erg saai. Verder valt er niet zoveel over dit spel te vertellen. Scheuren is het motto.
De Systeem 7 compatibiliteit is dusdanig beperkt dat het spel draait, maar dat alle grappen van de Mac niet werken. Screenshots bijvoorbeeld zijn uitsluitend te maken van het introscherm. Advies: overslaan.



XERION

Dit is een Macintosh variant van het alombekende *Blockout*. Het aardige is dat dit spel volgens mij een onbeperkt aantal levens heeft. Voor diegenen onder u die nog nooit *Blockout* heeft gespeeld (?) even een korte uitleg.
U heeft een paddle en een bal. Boven u bevinden zich blokjes, die per level in een ander patroon zijn gerangschikt. Het is dus de bedoeling dat u met deze bal de blokjes boven u wegspeelt.
Sommige blokjes zijn in één keer weg, andere moet u vaker raken om ze te doen verdwijnen. Soms zijn er muren waaromheen u moet spelen. Soms vallen er dingetjes uit de lucht die als u ze met de paddle vangt een effect hebben op uw paddle. Zo zorgt een pacmannetje voor een groter paddle en een soort haltertje voor een trilpaddle. Verder moet u maar ervaren wat welk gevolg geeft. Het spel kon mij verder absoluut niet boeien, maar misschien zijn er nog wat kleuters, wiens ouders over een Mac beschikken, hoewel ik dan echt nog wel leukere spellen weet te bedenken die wat meer tot de verbeelding spreken dan dit.
Verder is er nog een naar element aan dit spel. Als u wilt stoppen, moet u uw machine geheel herstarten met de resetknop c.q. resetcommando. Er is geen interface met de Finder. Erg onhandig.

Het valt niet mee een onaardig oordeel te vellen, maar u verwacht toch ook eerlijkheid, nietwaar? Technische tekortkominkjes zorgden al voor een beroerde start met deze spellen, en voor beide spellen geldt dat u echt van een van de spelgenres moet houden om hetzij *Xerion* hetzij *Crazy Cars 2* te waarderen. Autoracen en smerissen ontwijken blijft autoracen en smerissen ontwijken, en blokjestennis blijft blokjestennis, wat die blokjes ook op je hoofd gooien. En over op je hoofd gooien gesproken, zou het in *Crazy Cars 2* niet leuk zijn om ook eens met vliegende politie-eenheden in helicopters geconfronteerd te worden? Als je in de Verenigde Staten immers in een zo belangwekkend complot terecht komt dat je 3 staten door moet scheuren zal de Sterke Arm toch wel in stijl reageren? Misschien ook eigenlijk wel prima zo, want als u op die uitgestrekte, maar totaal verlaten Highways uit *Crazy Cars 2* nu eens niet louter politieauto's tegenkwam waren er misschien ook wel andere automobilisten, taxi's, files, wegwerkzaamheden, camerateams van 'blik op de weg' of zelfs...... klaarovermoeders? Getver! Dat werd pas echt lastig! Doe uit budgettaire overwegingen dus gerust hetzelfde als de redactie: kies eieren voor uw geld!

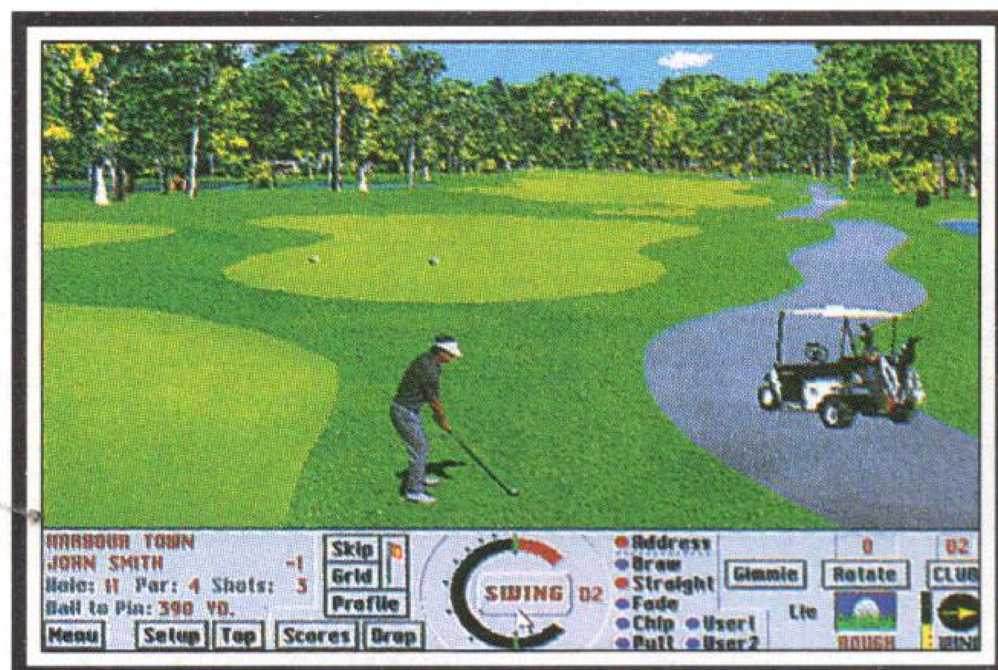
Rob Visscher

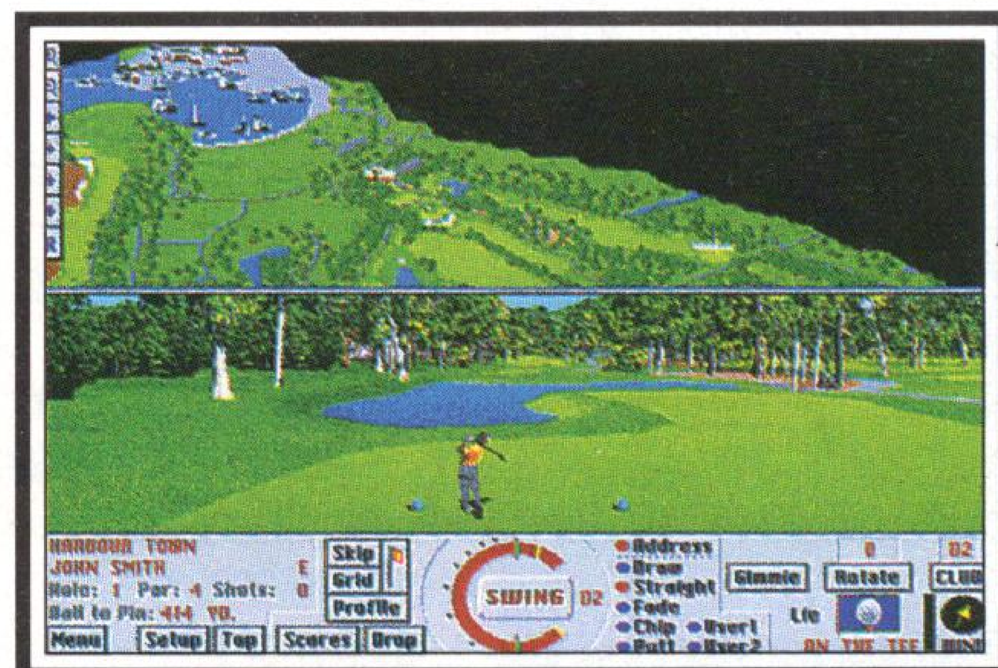
PRODUKTINFO

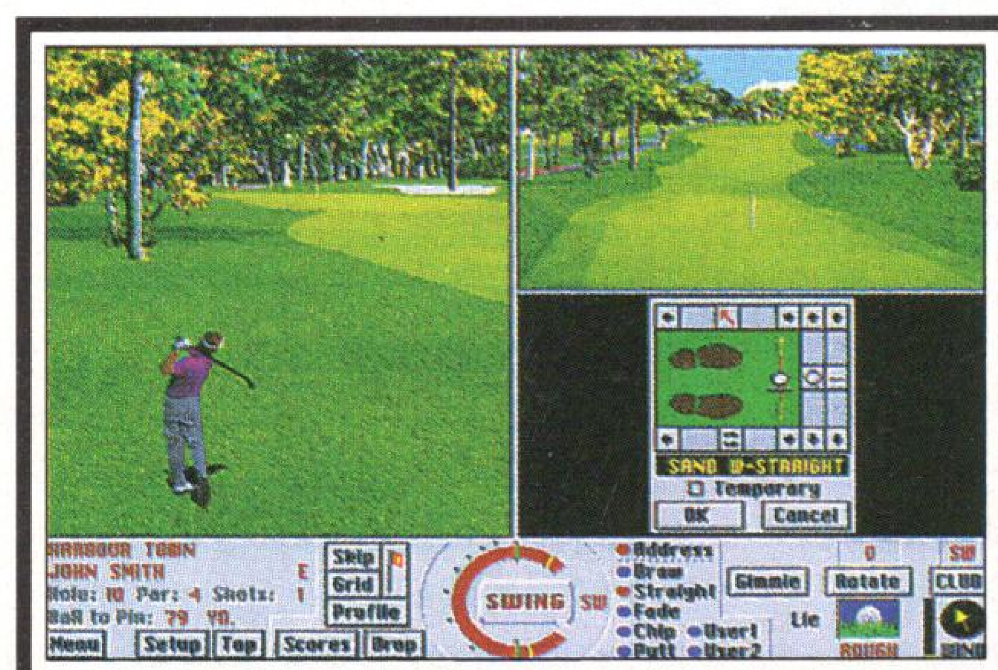
fabrikant: Titus
Ststeemeisen: Mac II, IIx, IIcx
Apple Macintosh:
Crazy Cars 2: ƒ 89,50 / BEF 1739
Xerion: ƒ 79,50 / BEF 1549

LINKS 386 PRO

De rest is voor amateurs







Er zijn golfspellen.

EN ER IS LINKS 386 PRO.

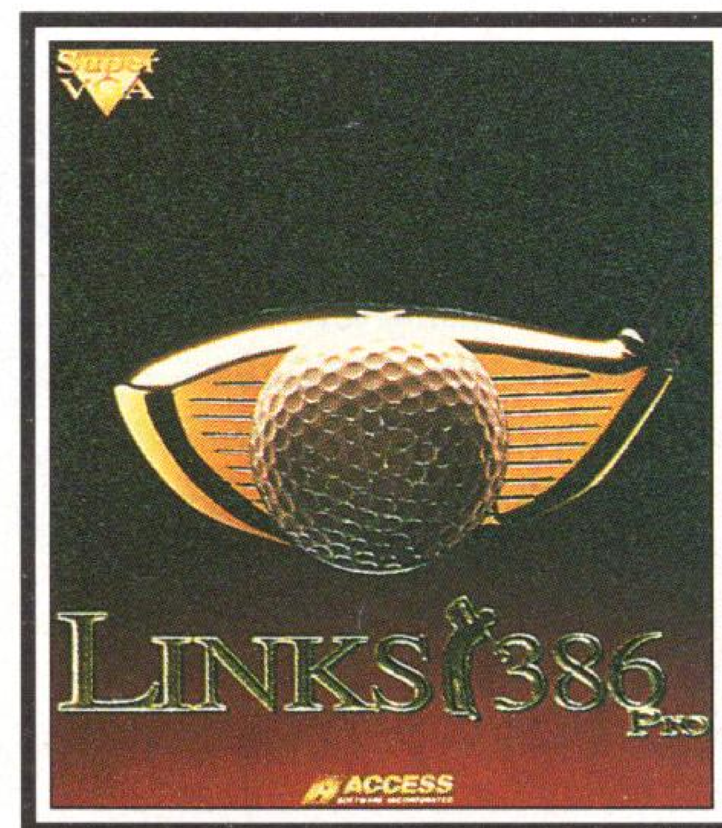
Dat is midget golf vergelijken met de Ryder Cup.

De Super VGA grafische beelden zijn zo realistisch dat u zich daadwerkelijk op de fairway van de beroemde Harbour Town baan waant. Of op een van de andere separaat leverbare banen.

Links 386 Pro laat ieder ander golfspel stuntelend in een bunker achter. Dankzij meer dan 345 mogelijke vensters kunt u het scherm naar eigen keuze indelen, bijvoorbeeld met een profiel van bal naar vlag, het score-bord of een overzicht van club-lengtes. U kunt zelfs uw uitrusting aanpassen.

Maar de waarlijke schoonheid van ***Links 386 Pro*** is dat het een genot is de baan te lopen. Steeds weer. Of u nu een pro bent of niet.

Links 386 Pro is compatibel met MS-DOS computers met een 386 of 486 processor (min. 16Mhz). Minimale systeemeisen zijn Super VGA (o.a. ATI, BOCA, C&T, Diamond, Everex, Geona, Video Seven, Paradise, Tseng), hard disk (13Mb vrij), 640Kb RAM, muis en 2Mb geheugen. Aanbevolen configuratie: 386/33Mhz met 8Mb RAM, rest zie boven. En natuurlijk mag een geluidskaart zoals de fantastische Pro Audio Spectrum 16 van Mediavision met 16 bit CD-geluidkwaliteit niet ontbreken! Een gewone geluidskaart mag ook.





LINKS 386 PRO - ER IS GEEN BETERE

Distributie Benelux: HomeSoft, Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem, Tel: 023-311241 Fax: 023-318488
Subdistributie België & Luxemburg: Antaeus Computer Products, Oude Haachtsesteenweg 83, B1831 Diegem, Tel: 02/721 4520 Fax: 02/725 1535

Voor meer informatie over de Mediavision geluidskaarten bel 023-420 575

Chuck Rock 2

NADAT CHUCK AAN HET EINDE VAN ZIJN EERSTE AVONTUUR ZIJN AARTSVIJAND GARRY GRITTER HEEFT VERSLAGEN EN ZIJN GELIEFDE OPHELIA WEER IN DE ARMEN KON SLUITEN SLOEG HET ONAFWENDBARE GELUK GENADELOOS TOE; CHUCK WERD VADER. OMDAT ER ZO AF EN TOE EEN DINOSAURUSBIEFSTUKJE OP DE PLANK MOEST KOMEN EN CHUCK GEEN VAK GELEERD HAD, OPENDE HIJ MAAR EEN AUTOFABRIEK. TEGEN ALLE VERWACHTINGEN IN WERD FJORD MOTORS EEN GIGANTISCH SUCCES.

Op de weg naar de top was het natuurlijk onvermijdelijk dat Chuck de nodige vijanden maakte.

Brick Jagger - Chuck's belangrijkste concurrent en directeur van de Datstone Car Company - bracht een snood plan ten uitvoer. Hij ontvoerde Chuck.
Korte tijd later ontvangt Ophelia een brief waarin de eisen voor Chuck's vrijlating staan. Met tranen in haar ogen zit ze nog wat wezenloos voor zich uit te turen als kleine Chuck binnenkomt. Het kind hoort wat er aan de hand is en besluit op pad te gaan om zijn vader te bevrijden.

Gewapend met niet meer dan een knots wandelt de kleuter door het landschap, onderweg op alles

AMI



EMPIRE DELUXE

DE STANDAARD IN WARGAMES, HET KLASSIEKE *EMPIRE,* IS IN EEN NIEUW EN LUXE JASJE GESTOKEN.

Met het volgende Engelstalige gezegde "War does not determine who is right - only who is left", kan de essentie van het oorlogje spelen weergegeven worden. In *Empire Deluxe* strijden een tot zes menselijke en/of computerbestuurde spelers tot er nog maar een over is. Dit gebeurt op een speelbord bestaande uit vakjes. Deze vakjes hebben elk hun eigen kenmerken; op het land kunnen uiteraard geen schepen komen en in zee bevinden zich geen steden. Elke speler beschikt over een aantal speelstukken om hiermee land en zee te veroveren.

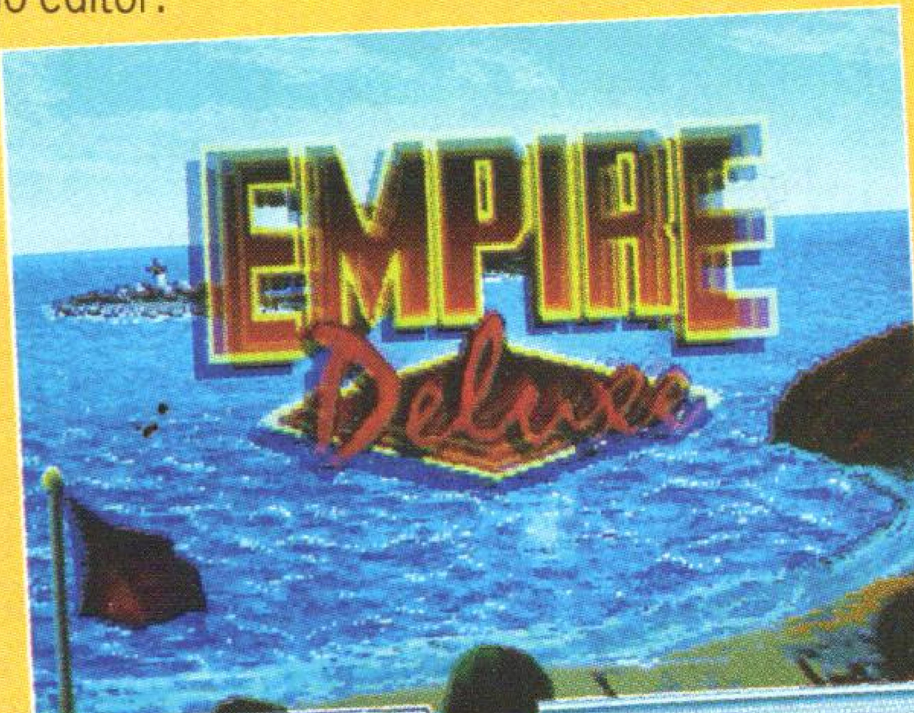
Voor beginners is een tutorial scenario meegeleverd dat gespeeld kan worden met aanwijzingen uit de handleiding. Bediening van het spel met de muis, hoe speelstukken verplaatst kunnen worden en hoe er aangevallen kan worden, worden hierin uitgebreid behandeld.

Steden zijn belangrijk vanwege hun produktiecapaciteit. De hoeveelheid schepen en landeenheden kunnen op deze manier aangevuld worden; bij de gevechten vallen namelijk nogal eens slachtoffers.

Empire Deluxe kent drie manieren om te spelen. De basis versie is een beperkte en goed overzichtelijke manier om vertrouwd te raken met het spel. De standaard versie kent de zelfde regels als het klassieke *Empire*. De uitgebreide versie voegt enkele nieuwigheden toe aan de standaard versie.

Naast de willekeurige speelborden, bestaat ook de mogelijkheid om scenario's te spelen. Een aantal hiervan wordt bijgeleverd, maar het is ook mogelijk om zelf scenario's te maken met behulp van de meegeleverde scenario-editor.
De bijgeleverde scenario's spelen zich onder andere af tijdens de Twee-de Wereldoorlog; de Battle of Britain is een roemruchte hiervan. Dat *Empire Deluxe* uitgebracht is door New World Computing, wordt duidelijk vanwege een ander scenario: Xeen. Het land van Xeen uit *Might & Magic 4*, compleet met steden als Vertigo en Castle Burlock, is het strijdperk van dit scenario.

MS-DOS



MS-DOS





De verschillende deelnemers kunnen op verschillende manieren met elkaar spelen. Per post, elektronische post (E-mail), modem, nul-modem en netwerk kan er onderling gecommuniceerd worden.

Voor de grafische weergave kan gekozen worden uit EGA, VGA en Super VGA schermen. De 800 bij 600 resolutie is handig om een overzicht te krijgen op grote speelborden. Een paar achtergrondmuziekjes en wat geluidseffecten bepalen het geluidsdeel van *Empire Deluxe.*

Het eerste dat opvalt bij *Empire Deluxe* is de doos. Net als andere uitgaven van New World Computing ziet deze er zeer mooi en verzorgd uit, daarnaast is de doos ook zwaar. Openen van de doos geeft de oorzaak van het gewicht: naast de honderdvijftig pagina's tellende handleiding in ringband en twee diskettes bevat de doos het bekende New World Computing Kladblok.

Voor wargamers is *Empire Deluxe* verplichte kost; uitgebreid, verzorgd, snel en gebruikersvriendelijk zijn enkele trefwoorden die bij mij opkomen. De scenario's staan garant voor vele uren spelplezier en met behulp van de scenario-editor kunnen fanatiekelingen zich daarna nog naar hartelust uitleven.

Voor spelers die minder bekend zijn met het wargamen is dit, mede vanwege de bovenvermelde trefwoorden, een perfecte manier om met dit genre kennis te maken.

Laurens van Wijk

PRODUKT-INFO

Fabrikant:
New World Computing
MS-DOS:
ƒ 139,50 / BEF 2699
Video: EGA/VGA/SVGA
Audio: de meeste geluidskaarten
Systeemeisen: 585K, 4 Mb harddisk, muis ondersteund, 2Mb extended of expanded aanbevolen
Beveiliging: handleiding



Son of Chuck

Chuck Rock was een leuk spel met verrassende vondsten. Helaas is *Chuck Rock 2 - Son of Chuck* minder geslaagd. De graphics zijn minder kleurrijk dan in het eerste deel en het lijkt wel of er veel minder interactie mogelijk is met de wereld waarin Chuck junior rondloopt. In het oorspronkelijke *Chuck Rock* was het nog mogelijk om kleine en grote rotsblokken mee te nemen, niet alleen om ze ergens anders neer te leggen en erop te klimmen, maar ook om ze naar tegenstanders te smijten. In *Chuck Rock 2 - Son of Chuck* kan men soms over elektradraden lopen of een stukje meerijden op de rug van een dier, maar dat is het eigenlijk wel zo'n beetje.

Jammer, ik had van dit vervolg meer verwacht.

Helen Balens

AMI



ontdekt ook dat hij met zijn knots sommige rotsblokken kan verschuiven. Handig om die hoger gelegen platformen te kunnen bereiken

inhakkend wat beweegt. Hij is er namelijk al snel achter gekomen dat hij gevaar loopt. Aanraking met mensen en dieren kost hem energie en uiteindelijk een leven. Chuckie

waarop vaak extra energie en levens verstopt zijn.

Uiteindelijk moet Chuck junior zes verschillende werelden doorworstelen die elk zijn verdeeld in een aantal levels. Af en toe verschijnt een bonusspel waarin hij bijvoorbeeld appeltjes uit een boom moet meppen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Core Design
Amiga (1Mb): ƒ 99,00 / BEF 1919

Versies voor alle types computer van Sega staan gepland voor augustus/september 1993



Het ons ter recensie aangeboden exemplaar van *Superfrog* liep helaas muurvast na het eerste level van 'Fun Park'. Na overleg met Team 17 bleek dat dit veroorzaakt werd door de op de Amiga aangesloten externe diskdrive. Gelukkig bleek de fout makkelijk te verhelpen door de diskdrive af te koppelen, waarna we verder inderdaad geen problemen meer ondervonden.

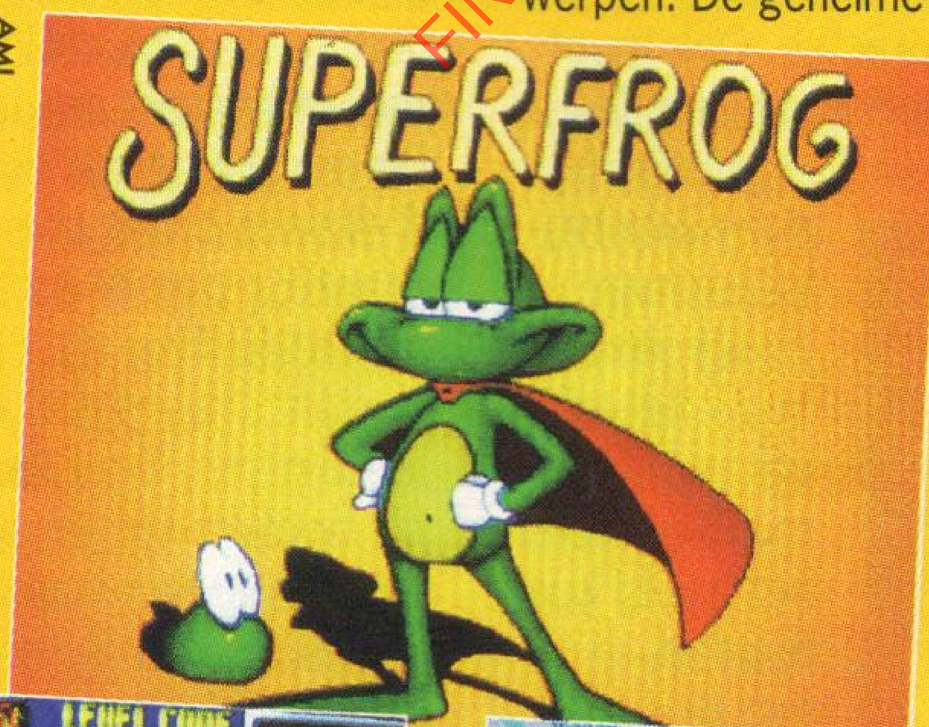
SUPERFROG

DIE OUWE HEKS HEEFT HET WEER EENS TE BONT GEMAAKT. HET JALOERSE KRENG HEEFT DE SCHONE PRINS OMGETOVERD IN EEN KIKKER EN DE PRINSES ONTVOERD. DE BETOVERDE PRINS ZIT TREURIG EN MACHTELOOS LANGS DE WATERKANT ALS DOOR EEN GELUKKIG TOEVAL EEN FLES LANGS KOMT DRIJVEN. NA EEN PAAR SLOKKEN ONDERGAAT DE KIKKER EEN NIEUWE VERANDERING. HIJ BLIJKT OPEENS *SUPERFROG* TE ZIJN GEWORDEN, COMPLEET MET RODE CAPE. ALDUS UITGERUST KAN DE PRINS OP ZOEK GAAN NAAR ZIJN GELIEFDE EN HAAR UIT DE KLAUWEN VAN DE HEKS BEVRIJDEN.

PLATFORMSPEL

Superfrog is een platformspel dat zich afspeelt in verschillende werelden. Elke wereld bevat, zoals inmiddels gebruikelijk in dit genre spellen, een aantal verschillende levels. De tocht begint in het bos en voert via een spookkasteel, de circuswereld en het oude Egypte naar de ijswereld.
Elk level is een uitgestrekt doolhof waarin verschillende soorten tegenstanders en andere gevaren schuilen. Sommige tegenstanders kunnen worden uitgeschakeld door er bovenop te springen, anderen door ze neer te schieten terwijl de laatste categorie vijanden onkwetsbaar is, en dus maar beter ontweken kan worden. Elke keer dat de kikker wordt geraakt door een tegenstander of een projectiel verliest hij namelijk een beetje energie.
Daarnaast bestaan er valstrikken die onmiddellijk een leven kosten, zoals kuilen met scherpe staken en vuurpitten. Af en toe komt men zelfs voor een gesloten deur te staan. Deze kan alleen worden geopend door elders in het level een schakelaar om te zetten.

AMI



AMI



BONUSSEN

Gelukkig is het niet uitsluitend kommer en kwel. Her en der liggen bonusvoorwerpen die de kikker bijvoorbeeld extra snelheid geven of hem tijdelijk onzichtbaar maken. De rondgestrooide flessen Lucozade geven *Superfrog* hernieuwde energie en dankzij de vleugeltjes kan *Superfrog* korte afstanden vliegen, bijvoorbeeld over anders niet bedwingbare afgronden. Maar, het belangrijkste in de doolhoven is geld. Alleen door hiervan voldoende te verzamelen gaat de deur naar het volgende level open.
Uiteraard bevatten de levels meer dan voldoende geheime doorgangen naar locaties die vol liggen met bonusvoorwerpen. De geheime gangen worden geopend door tegen muren te springen of er overheen te lopen.
Voordat men aan het nieuwe level begint kan men desgewenst eerst een bonusspelen. Afhankelijk van de score krijgt men een bepaald aantal *credits* waarmee men op een gokkast kan spelen. Hierop kunnen extra punten, een extra leven maar ook levelcodes worden gewonnen, zodat men het spel niet steeds helemaal van voren af aan hoeft te spelen.

Het spel - en vooral het intro - bevat een paar aardige grappen. Zo zien we bijvoorbeeld tijdens het intro de kikker uit de fles Lucozade drinken en veranderen in *Superfrog*. Het is echter windstil waardoor zijn cape wat triest over zijn schouders hangt. Een boze blik van *Superfrog* en er wordt overgeschakeld naar de toneelmeester die een grote ventilator aanzet om dat euvel te verhelpen.

***Superfrog* blijft natuurlijk een platformspel waarvan er al tientallen bestaan. Vergelijkingen met *Mario* en *Sonic* liggen derhalve voor de hand. Desondanks heb ik met zeer veel genoegen gespeeld. De afwerking van het spel is bijzonder goed, zowel grafisch als op het gebied van muziek en geluidseffecten.**
Het begint redelijk eenvoudig, doch gaandeweg wordt de moeilijkheidsgraad opgevoerd. Voeg hierbij het feit dat men voor aanvang van het spel kan kiezen uit 1, 3 of 5 levens en twee moeilijkheidsgraden en we hebben een spel dat ook door de allerjongsten (of -oudsten!) gespeeld kan worden.

Pertinente aanrader voor liefhebbers van platformspellen!

Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Team 17
Amiga (1Mb): ƒ 99,00 / BEF 1919



POWERHITS **BATTLETECH**

HEEFT U DAT OOK WEL EENS. ALS U LEKKER IN UW SUZUKI ALTO OVER 'S HEREN WEGEN TUFT EN DAN BIJNA VAN DE SLOFJES WORDT GEREDEN DOOR IEMAND IN EEN DUUR DUITS MERK? DAN WENS IK DAT IK IN EEN BATTLEMECH ZIT. DIT IS EEN ONGEVEER 12 METER HOGE ROBOT DIE TOT DE TANDEN BEWAPEND IS. KIJKEN OF 'IE DAN NOG DURFT MET Z'N 190 E TURBO.

Gelukkig voor deze meneer en vele andere weggebruikers bestaan BattleMechs niet echt. Ze worden gebruikt in het spel *Battletech*. *Powerhits BattleTech* bestaat uit een compilatie van drie delen: *BattleTech: The Crescent Hawk's Inception*, *BattleTech: The Crescent Hawk's Revenge* (zie ook Hoog Spel 8) en *MechWarrior*.

In *BattleTech* gaat het om Jason Youngblood. Deze jongeling heeft een groot probleem. In het eerste deel van *BattleTech: The Crescent Hawk's Inception* wordt zijn vader Jerimia Youngblood door leden van het huis Kurita gevangen genomen.
In deel twee *The Crescent Hawk's revenge* gaat Jason op zoek naar zijn vader. In het eerste deel werd Jason klaargestoomd als MechWarrior. Een MechWarrior is een bestuurder van een robot (de BattleMech). Deze robots variëren in grootte van 8 tot 12 meter. Ook verschillen ze sterk van vorm, in het totaal zijn er een stuk of 25 verschillende BattleMechs. De robots zijn behoorlijk zwaar bewapend. Laserkanonnen, raketten alles is aanwezig op deze 'bots'. Jason is de leider van een Lance (dit is een groep van vier BattleMechs).

Revenge bestaat uit 27 scenario's, die zich afspelen op 5 verschillende planeten. In tegenstelling tot *Inception* is *Revenge* een puur strategie spel. En zoals bij veel goede strategieën is het af en toe heel zinnig om juist niet aan te vallen, maar het slagveld te vermijden.

Het besturen van de robot is niet direct inspirerend. Door middel van een bovenaanzicht ziet u waar u loopt. Het lopen kan van slenteren tot hollen. Al rennend schiet u natuurlijk minder precies. Ook loopt de inwendige temperatuur van de machines bij deze krachtsinspanning danig op. En zoals het wel vaker geldt, men kan beter het hoofd koel houden.

Bij het schieten kan gekozen worden uit niet schieten, terug schieten als er op u geschoten wordt (het zogenaamde "maar zij zijn begonnen" principe) en lukraak schieten. Bij deze laatste optie hobbelt de BattleMech achter alles aan wat ook maar enigszins beweegt. Moeilijker wordt het als leider van een Lance. Dan komt er een stukje strategie om de hoek kijken. Behalve de bekende besturing moet u als leider ook vertellen waar de mede 'Mechs' moeten lopen. Ook is het slim om de sterkste BattleMechs van de Lance tegen de sterkste tegenstanders te laten knokken. Ook de wapenkeuze is van strategisch belang. Zo zijn er wapens voor korte-, middellange- en lange afstand. Door deze wapens te combineren op de tegenstander moet er overwonnen kunnen worden.
Het derde en laatste deel *MechWarrior* is het meest geavanceerde deel.
De simulaties zijn nu opgezet in een 3 dimensionaal perspectief. De graphics zien er een stuk aantrekkelijker uit. Ook het spelonderwerp is wat minder idealistisch. Door te bewijzen dat u als hoofdrolspeler de betere piloot van het gezelschap bent kunt u geld verdienen. Op die manier kunt u betere reserve onderdelen voor de BattleMech aanschaffen. Om de dag daarna weer te winnen natuurlijk. Na een tijdje kan men zo een aardig kapitaal bij elkaar sparen. Met dit geld kunt u vervolgens uw eigen Mech Lance kopen.
Met deze Lance moet u vechten tegen Gideon Braver Vandenburg. De zoon van Duke Vandenburg, de man die in deel twee zo jammerlijk om het leven kwam.

De laatste zin van Gideon belooft nogal wat als hij zegt: "Ik kom terug, en zelfs met alle Mechs van het sterrenstelsel ben ik niet tegen te houden.".

MS-DOS



MS-DOS



MS-DOS



MS-DOS



PRODUKTINFO

Fabrikant: Activision/Infocom
MS-DOS: ƒ99,00 / BEF 1919
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk



***BattleTech* is moeilijk, heel moeilijk. Om het spel een beetje te kunnen spelen moet er veel tijd in geïnvesteerd worden. En begin vooral met het eerste spel van de trilogie, anders wordt het echt huilen met de pet op. Na stevig doorbijten komt de charme van het spel naar boven. *BattleTech* is een ijzersterk strategiespel waar het radarwerk tussen de oren een aardige kluif aan zal hebben.**
De graphics zijn niet bijzonder. Ook het geluid is weinig verheffend. Gek genoeg vind ik dat wel lekker. Al die poespas zou alleen maar afleiden.

Kortom een prima, maar zeer moeilijk spel, voor de doorzetters dus.

Charles Matou

LOST SECRET OF THE RAINFOREST
EcoQuest 2

SIERRA HEEFT INMIDDELS EEN HELE LIJN MET EDUCATIEVE SPELLEN OP DE MARKT GEBRACHT. JONGSTE TELG UIT DEZE FAMILIE IS *LOST SECRET OF THE RAINFOREST*. HET HAD OOK *ECO QUEST II* KUNNEN HETEN, WANT HET IS EEN RECHTSTREEKSE OPVOLGER VAN SIERRA'S EERSTE STAPPEN IN HET GROENE DENKEN. WAS IN *ECO QUEST I* DE WALVISVANGST EN HET CHEMISCH AFVAL AAN DE BEURT, IN *SECRET OF THE RAINFOREST* IS HET ONDERWERP DE ONTBOSSING VAN DE AARDE.

U bent het jongetje Adam dat met zijn vader naar een ver, niet nader genoemd, Zuid-Amerikaans land is afgereisd. Uw vader is ingehuurd door een natuurorganisatie die zelfverbouwde zaken van de inheemse indianen verkoopt, mits deze produkten niet ten koste van bomen tot stand komen. Eenmaal aangekomen in het betreffende land krijgt u van uw vader een 'ecorder' cadeau. Dit is een apparaatje dat een heleboel te vertellen heeft over inheemse planten, dieren en beschavingen. Richt het ergens op dat interessant is en hij neemt een stukje op over het voorwerp, dier of persoon. Deze wetenswaardigheden kan men later nalezen. *Lost Secret of the Rainforest* is een typisch Sierra spel. Uw hoofdpersoon



MS-DOS

loopt steeds in één scherm. U ziet hem meestal van de zijkant. Verder bestaat het scherm uit een achtergrondplaatje en eventuele voorwerpen die van belang zijn voor het spel. De besturing is identiek aan die in andere Sierra spellen. Er zijn echter een aantal veranderingen in dit spel, sommige waren ook al in *Ecoquest 1* aanwezig, een ander gloednieuw.
Een mogelijkheid die ook al in *Ecoquest 1* aanwezig was is de afvalzak. U loopt voortdurend met een vuilniszak rond die u kunt gebruiken om afval in te gooien. Ziet u ergens een leeg zakje of een snoeppapiertje, hopla in de zak. Het is belangrijk dat u al het afval opruimt, omdat u daar punten voor krijgt.
Een tweede nieuwigheid is de al eerder genoemde 'Ecorder'. Heeft u eenmaal zaken opgenomen, dan bestaat de mogelijkheid om het apparaat aan te zetten. De zaken die u heeft opgenomen zijn nu in


MS-DOS

heldere letters te zien, terwijl de zaken die u nog niet bent tegengekomen grijzig zijn. Het geheel is onderverdeeld per onderwerp. Dus als u in het bos de kruinen van de bomen hebt opgenomen, dan kiest u oerwoud, 'canopy'. U krijgt nu een plaatje te zien en een summiere beschrijving. Een aardige knop die het apparaat bevat is het mondje. Klikt u daar op dan spreekt het apparaat het onderhavige woord uit. Ook de 'Ecorder' levert bij elk juist gebruik punten op en het is dus belangrijk om in elk plaatje te kijken of het apparaatje niet iets aangeeft.

Een derde nieuwigheid is het vleermuisje dat u op de menubalk kunt zien. Dit vleermuisje spuit de ene na de andere wetenswaardigheid als er op hem geklikt wordt. Zijn wijsheden variëren van de giftigste slang ter wereld tot de ontbossingsgraad van het regenwoud.
Conversaties vormen ook een belangrijk onderdeel van het spel. Het is de bedoeling dat u met alle mensen en andere wezens probeert te communiceren. Weer levert dat punten op. Conversaties verlopen op de typische Sierra manier. U wijst iemand aan als de cursor de vorm van een mondje heeft. U krijgt nu een portret van diegene te zien. Daarnaast verschijnt een tekstbalkje met de boodschap. Klikt u, dan verschijnt uw antwoord, klikt u weer dan antwoord de andere persoon weer, enzovoort enzovoort.

Er is een volledige soundtrack aanwezig en hier en daar is zelfs wat spraak toegevoegd. Gelukkig schijnen de problemen die eerdere Sierra spellen met de Pro Audio Spectrum hadden in dit spel te zijn opgelost, alhoewel er in het bijgeleverde readme bestand nog wel een waarschuwing over staat opgenomen.

De plaatjes zijn, tenminste in de DOS versie, in 256 kleuren uitgevoerd en van de gebruikelijke hoge Sierra standaard. Bij dit spel is gekozen voor een ietwat tekenfilm-achtige stijl. Geheel nieuw is dat Sierra er ook voor gekozen heeft om een Windows versie bij te voegen. Geeft u in plaats van "install", "setup" bij het installeren, dan verschijnt een keurig Sierra venster en na een paar minuten is het geïnstalleerd. Helaas is het op de redactie niet gelukt om het spel in meer dan zestien kleuren aan de praat te krijgen. Bij die versie waren overigens gewoon alle window mogelijkheden actief, zoals verplaatsbare en van grootte aanpasbare schermen.
De verpakking bevat onder andere een Eco-krant, die naast voor de beveiliging, ook voor de educatie van de lezer zorgt.

Het nut van een Windows versie ontgaat me eigenlijk een beetje. Het enige dat ik kan bedenken is dat er mensen zijn die niets anders meer willen gebruiken dan Windows. De Windows versie voegt in het geheel niets toe, sterker nog bij ons exemplaar waren er maar zestien kleuren, beduidend te weinig om het spel überhaupt enigszins te kunnen spelen. Daarbuiten is het een heel aardig spel dat precies doet wat het zegt. Namelijk aan de ene kant vermaken en aan de andere kant leren. De hoeveelheid informatie die spelenderwijs wordt losgelaten is heel behoorlijk, maar wordt nergens storend.

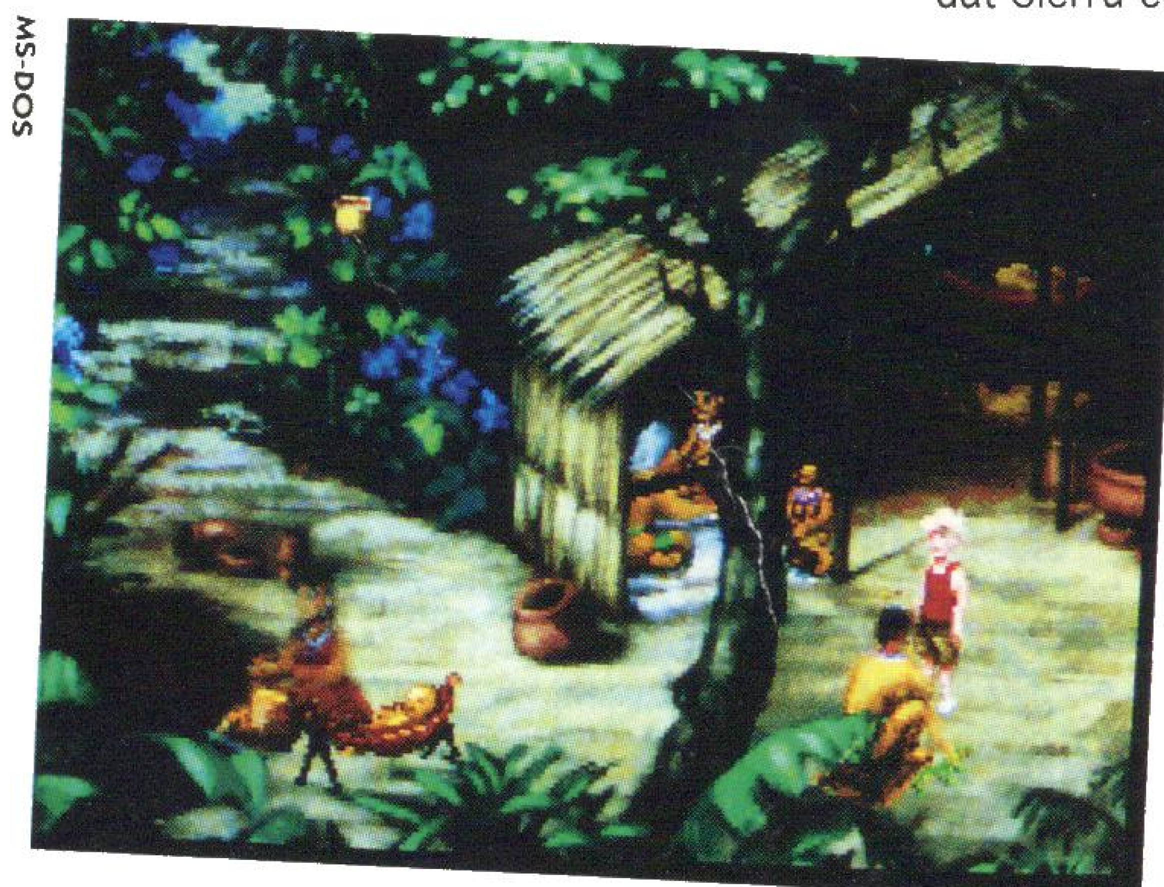
Al met al een spel dat zeker aan te raden is voor de wat jongere speler. Al denk ik dat de aangeraden leeftijd, 10 en ouder, wat te jong is voor de Nederlandse markt, gezien het toch aanzienlijke taalprobleem. Mijn inschatting zou zijn dertien of veertien en ouder.

Jan Wllem van Riet

PRODUKTINFO



Fabrikant: Sierra On-Line
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2299
Video: VGA, EGA
Audio: Pro Audio Spectrum, Sound Blaster, AdLib, Sound Source, MS Sound Sys en Roland
Min. Config.: 286, 16mHz, harddisk, muis, 640Kb

MS-DOS


MS-DOS


FINAL

HOOG SPEL SERVICE

HET BETERE SPEL

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

U kent dat wel, u wilt een bepaald spel hebben en nergens is het te koop. Met ingang van heden is dat afgelopen. Bel Ludmilla, geef uw droomspel op en binnen 24 uur weet u of het spel nog leverbaar is, wat de prijs is en hoe lang levering gaat duren. Probeer het eens, u zult versteld staan!! Met name het aanbod voor Atari ST, C64 en MacIntosh is wisselend.
Uiteraard blijven aanbiedingen uit vorige nummers van Hoog Spel geldig (zolang de voorraad strekt!). Geen getreuzel, bel :

HOOG SPEL LEZER-SERVICE
020-6756888
vraag naar Ludmilla!

WANNEER GERECENSEERD?

Indien een spel in Hoog Spel gerecenseerd is, wordt dit tussen haakjes achter de titel aangegeven. Voorbeeld:

CRUISE FOR A CORPSE (HS6)

betekent dat een recensie van dit spel in Hoog Spel 6 te vinden is.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Gelukkig is het mogelijk Hoog Spellen na te bestellen. Maak daartoe ƒ 7,95 per nummer over naar een onzer rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s). U hoeft de bestelbon hiervoor niet in te zenden. **Verzendkosten zijn voor rekening van Hoog Spel!**
LET OP!! Voor België: u kunt oude nummers alleen bestellen met een Eurocheque voor het juiste bedrag in guldens. Helaas is vanwege de zeer hoge, internationale bankkosten (hoezo Maastricht?) een andere betalingswijze niet mogelijk.

Vanwege de gigantische hoeveelheid spelbesprekingen in ieder nummer van Hoog Spel ontbreekt ons de ruimte de inhoud van ieder nummer weer te geven. Zoekt u de bespreking van een specifiek spel, bel dan even met Ludmilla! Zij weet precies wat waar staat. Voor de vastlopers is het misschien handig te weten dat de Queeste gestart is in Hoog Spel 3 en de Kerker in Hoog Spel 5.

MS-DOS

LET OP: Altijd minimaal 640K RAM en DOS 5.0 benodigd. Alle spellen worden op High Density 1,44 Mb 3.5" diskettes geleverd, 5.25" versies zijn niet langer leverbaar. Onder *Systeemeis* wordt de minimale configuratie verstaan; **indien niet anders vermeld, is de minimale systeemeis VGA (-kaart met 512 Kb) en harddisk.**

3D CONSTRUCTION KIT 2 (HS15)
Verbeterde versie. Maak uw eigen 3D wereld.
Systeemeis: 286 10Mhz, 1 Mb RAM, EGA/VGA, muis
DOS334 ƒ 139,50/BEF. 2630

A320 AIRBUS (HS10)
Zeer natuurgetrouwe maar moeilijke vluchtsimulator.
Systeemeis: 386 25Mhz, 1 Mb RAM
DOS194 ƒ 139,50/BEF. 2630

A TRAIN (HS11)
Planologische spoorweg simulatie
Systeemeis: 286 10Mhz, Herc/EGA/VGA
DOS204 ƒ 129,50/BEF. 2450

A TRAIN CONSTRUCTION SET
Bouw een eigen wereld. Datadisk voor *A Train*
DOS367 ƒ 49,50/BEF. 950

A TRAIN DELUXE
A Train plus de *Construction Set*
DOS368 ƒ 169,50/BEF. 3199

ACES OF THE PACIFIC (HS11)
Dynamix vluchtsimulator
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM
DOS206 ƒ 139,50/BEF. 2630

ACES OF THE PACIFIC: WW2 1946 (HS16)
Datadisk
Systeemeis: zie *Aces*
DOS342 ƒ 79,50/BEF. 1499

ATP: FLIGHT ASSIGNMENT (HS5)
Geheel vernieuwde versie, Soundblaster ondersteuning (spraak).
Systeemeis: 386 16Mhz
DOS066 ƒ 129,50/BEF. 2450

AV8 B HARRIER (HS15)
Domark's Jumpjet sim
Systeemeis: 386 16Mhz, 1 Mb RAM
DOS320 ƒ 119,00/BEF. 2250

B17 FLYING FORTRESS (HS12)
MicroProse vluchtsim
Systeemeis: 286 16Mhz, hard disk (6 Mb)
DOS229 (HD) ƒ 139,50/BEF. 2630

BETRAYAL AT KRONDOR (HS17)
Zie pag. 7. Bel voor leverbaarheid!
DOS370 ƒ 129,50/BEF. 2450

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL (HS15)
Helikopter simulatie van de makers van *Jetfighter II*
Systeemeis: 386 25Mhz, 4 Mb RAM
DOS303 ƒ 119,00/BEF. 2250

COMANCHE MISSION DISK
Datadisk voor *Comanche Maximum Overkill*
DOS371 ƒ 49,50/BEF. 950

CREEPERS (HS16)
Lemmings-kloon. Puzzelspel.
Systeemeis: 386 20Mhz
DOS349 ƒ 119,00/BEF. 2250

DOGFIGHT (HS17)
Zie pag. 44
DOS372 ƒ 129,50/BEF. 2450

DUNE 2 (HS16)
Systeemeis: 286 16Mhz, muis
DOS354 ƒ 119,00/BEF. 2250

EL FISH
Aquarium simulatie van Animatek en Maxis
Systeemeis: 386 25Mhz, 2 Mb RAM
DOS388 ƒ 99,00/BEF. 1899

EMPIRE DELUXE (HS17)
Zie pag. 57
DOS374 ƒ 119,00/BEF. 2250

EURO SOCCER (HS15)
Voetballen.
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA
DOS324 ƒ 59,50/BEF. 1125

F15 III (HS15)
MicroProse vluchtsim.
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM
DOS325 ƒ 129,50/BEF. 2450

FALCON 3.0 (HS8)
Unieke vluchtsimulator
Systeemeis: 286 10Mhz, 1 Mb RAM, harddisk (11 Mb), doch 386/20Mhz of hoger is te prefereren. Mathematische coprocessor aanbevolen.
DOS132 ƒ 139,50/BEF. 2650

FALCON 3.0 MISSION DISK (HS14)
Operation Flying Tiger. Bevat update naar *Falcon 3.01!!*
Systeemeis: zie *Falcon 3.0*
DOS279 ƒ 79,50/BEF. 1499

FLIGHT OF THE INTRUDER
Spectrum Holobyte vluchtsim.
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA
DOS389 ƒ 49,50/BEF. 950

FLIGHTSIMULATOR 4.0
Systeemeis: geen
DOS232 ƒ 129,50/BEF. 2450

DATADISKS VOOR FS4

AIRCRAFT COLLECTION (HS17)
Zie pag. 64
DOS337 ƒ 79,50/BEF. 1499

AIRCRAFT & ADVENTURE FACTORY (HS14)
Systeemeis: 386 20Mhz, 2 Mb RAM, Windows 3.0a
DOS287 ƒ 99,00/BEF 1899

AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER
Voor gebruik van diverse datadisks onontbeerlijk.
DOS241 ƒ 89,50/BEF. 1699

AIRPORT & FACILITIES DIRECTORY
Mallard
DOS288 ƒ 49,50/BEF. 950

CALIFORNIE
SubLogic, drie diskettes
DOS174 ƒ 119,00/BEF. 2250

COLLECTION A
Washington, Charlotte, Jacksonville, Miami, Detroit, Lake Huron, Japan
Eerder verkrijgbaar als SubLogic disk 7, 11 en Japan.
DOS170 ƒ 119,00/BEF. 2250

COLLECTION B
Chicago, St. Louis, Cincinnati, New York, Montreal, Halifax, Hawaii
Eerder verkrijgbaar als SubLogic disk 9, 12 en Hawaii
DOS171 ƒ 119,00/BEF. 2250

EUROPA
LET OP! Disk is niet via DOS te lezen!
DOS237 ƒ 59,50/BEF. 1125

FLIGHT 685 (HS16)
Datadisk voor *Aircraft & Adventure Factory*
DOS338 ƒ 59,50/BEF. 1125

FLIGHT 701 (HS16)
Datadisk voor *Aircraft & Adventure Factory*
DOS339 ƒ 59,50/BEF. 1125

FS-PRO (HS14)
DOS289 ƒ 59,50/BEF. 1125

GRAND CANYON (HS13)
DOS252 ƒ 59,50/BEF. 1125

GREAT BRITAIN
DOS173 ƒ119,00/BEF. 2250

HAWAII (HS11)
DOS247 ƒ 59,50/BEF. 1125

INSTRUMENT PILOT SCENERY EAST USA
IPS EAST bevat bijna elk openbaar vliegveld, navigatie faciliteiten (inclusief VOR, DME, NDB en outer, inner en middle markers) en ILS approaches ten oosten van de Mississippi.
DOS175 ƒ 229,50/BEF. 4299

INSTRUMENT PILOT SCENERY WEST USA
IPS WEST: ten westen van de Mississippi.
DOS176 ƒ 229,50/BEF. 4299

JAPAN (HS17)
Zie pag. 64
DOS340 ƒ 59,50/BEF. 1125

NEDERLAND (HS11)
DOS218 ƒ 99,00/BEF. 1899

NORTHERN UK (HS13)
A&S Designer en *Europa* vereist!
DOS256 ƒ 99,00/BEF. 1899

PILOT POWER TOOLS (HS17)
Zie pag. 64. Incl. *Flightplanner*.
DOS375 ƒ 99,00/BEF. 1899

RESCUE 911 (HS16)
Datadisk voor *Aircraft & Adventure Factory*
DOS341 ƒ 59,50/BEF. 1125

SCENERY ENHANCEMENT EDITOR (HS13)
DOS257 ƒ 69,50/BEF. 1325

SOUND GRAPHICS AIRCRAFT UPDATE DISK (HS9)
Voegt muziek, spraak (met Thunderboard/Soundblaster) en nieuwe Super VGA en TVGA graphics toe. Vier nieuwe toestellen w.o. Concorde.
DOS133 ƒ 99,00/BEF. 1899

TAHITI
DOS248 ƒ 59,50/BEF. 1125

GRAND PRIX FORMULA 1 (HS15)
Het beroemde.Amiga race spel van MicroProse nu voor PC.
Systeemeis: 286 16Mhz, 1 Mb RAM
DOS306 ƒ 139,50/BEF. 2630

GREAT NAVAL BATTLES (HS14)
Zeeslag
Systeemeis: 386 16Mhz, muis
DOS307 ƒ 119,00/BEF. 2250

GREAT NAVAL BATTLES - SUPER SHIPS (HS17)
Zie pag. 52
DOS343 ƒ 59,50/BEF. 1125

GREAT NAVAL BATTLES - AMERICA I/T ATLANTICS
Zie pag. 52
DOS376 ƒ 59,50/BEF. 1125

GREAT NAVAL BATTLES - SCENARIO BUILDER
Zie pag. 52
DOS377 ƒ 59,50/BEF. 1125

GREAT NAVAL BATTLES DATA SET
Alle drie de datadisks voor *GNBNA*
DOS378 ƒ 149,50/BEF. 2825

HARRIER JUMP JET (HS15)
MicroProse
Systeemeis: 386 16Mhz, 1 Mb RAM
DOS326 ƒ 129,50/BEF. 2450

HUMAN RACE (HS17)
Zie pag. 63
DOS378 ƒ 89,50/BEF. 1699

INCA (HS14)
Subliem uitgevoerd actie spel met adventure elementen.
Systeemeis: 386 16Mhz, muis
DOS308 ƒ 119,00/BEF. 2250

INCREDIBLE MACHINE (HS15)
Sierra puzzelspel
Systeemeis: 386 16Mhz, muis
DOS356 ƒ 119,00/BEF. 2250

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS (HS11)
Het adventure. Lucasfilm
Systeemeis: 286 10Mhz, VGA/MCGA
DOS218 ƒ 129,50/BEF. 2450

ISLAND OF DR. BRAIN (HS15)
Sierra, opvolger van *Castle of Dr. Brain*.
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA
DOS384 ƒ 99,00/BEF. 1899

JETFIGHTER DELUXE (HS5 & HS14)
Jetfighter 2 plus missie disk plus hintboek
Systeemeis: 286 16Mhz
DOS281 ƒ 149,50/BEF. 2825

KINGS QUEST 6 (HS13)
Systeemeis: 286 16Mhz
DOS242 ƒ 129,50/BEF. 2450

LEATHER GODDESSES 2 (HS12)
Erotisch adventure van Infocom.
In prijs verlaagd!
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS285 ƒ 99,00/BEF. 1899

LEGEND OF MYRA (HS16)
Perfecte *Boulderdash* kloon.
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS361 ƒ 69,50/BEF. 1325

LEMMINGS 2 (HS17)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS335 ƒ 119,00/BEF. 2250

LINKS 386 PRO (HS12)
Hi-tech versie, beter kan niet!
Systeemeis: 386 25Mhz, 2 Mb RAM, SVGA, muis
DOS265 ƒ 139,50/BEF. 2630

DATADISKS VOOR LINKS

Te gebruiken bij *Golf voor Windows* van MicroSoft, *Links* en *Links 386 Pro*, in het laatste geval echter - indien niet anders vermeld - geen echte SVGA kwaliteit

LINKS - BANFF COURSE
Met *Links 386* bestanden
DOS336 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - BARTON CREEK (HS10)
DOS266 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - BAY HILL (HS6)
DOS105 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - BOUNTIFUL COURSE (HS4)
DOS106 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - FIRESTONE (HS5)
DOS107 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - HYATT DORADO BEACH (HS8)
DOS267 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - MAUNA KEA (HS15)
Met *Links 386* bestanden
DOS316 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - PINEHURST 2 (HS7)
Nu ook met *Links 386* bestanden
DOS108 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - TROON NORTH (HS10)
DOS268 ƒ 59,50/BEF. 1125

LOST SECRET OF THE RAINFOREST (HS17)
Zie pag. 59
DOS373 ƒ 99,00/BEF. 1899

MARIO IS MISSING (HS15)
Educatief spel.
Systeemeis: 286 10Mhz, VGA/SVGA
DOS329 ƒ 119,00/BEF. 2250

MEGA GAME PACK VOL. 1
Meer dan **twintig** shareware spellen waaronder *Mario Bros, Dragon Sword, Deathwatch, Notrus (= VGA Tetris), Paganitzu, Digger Dan, Nova Strike, Llamatronix, Jungle Jill, Scorched Earth, Moraff's Super Blast, Master Mind, Shooting Gallery, Las Vegas, Joust, Crusher, Moraff's World, Captain Comic 4* en vele andere!
Systeemeisen: 286 12Mhz
DOS391 ƒ 79,50/BEF. 1499

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT (HS17)
Zie pag. 43
DOS379 ƒ 119,00/BEF. 2250

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE (HS8)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS183 ƒ 99,00/BEF. 1899

MONOPOLY
Nieuwste (Engelse) versie van dit beroemde bordspel in VGA256 kleuren!
Systeemeis: 386 16Mhz
DOS392 ƒ 89,50/BEF. 1699

POLICE QUEST 1 (HS15)
Geheel vernieuwde versie, VGA en SCI (geen tekst meer intikken)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS318 ƒ 99,00/BEF. 1899

POLICE QUEST 3 (HS7)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS117 ƒ 129,50/BEF. 2450

PRINCE OF PERSIA
Prachtig platformspel! Eindelijk weer leverbaar.
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA
DOS330 ƒ 49,50/BEF. 950

QUEST FOR GLORY 1 (HS15)
Geheel vernieuwde versie, VGA en SCI (geen tekst meer intikken)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS317 ƒ 99,00/BEF. 1899

QUEST FOR GLORY 3 (HS13)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS243 ƒ 129,50/BEF. 2450

RACK 'EM
Snooker en Pool simulatie met Straight Pool, Eight Ball, Nine Ball en Snooker.
Systeemeis: XT 4,77 Mhz, CGA/EGA/Tandy/Hercules MGA
DOS393 ƒ 39,95/BEF. 750

RED BARON (HS4)
Grandioze vluchtsimulator van Sierra/Dynamix
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS016 ƒ 129,50/BEF. 2450

RED BARON MISSIONBUILDER (HS14)
Ontwerp uw eigen missies.
DOS314 ƒ 79,50/BEF. 1499

RINGWORLD (HS16)
SF adventure. Bel voor leverbaarheid!
Systeemeis: 386 16Mhz, VGA **doch geen MCGA!**, muis
DOS394 ƒ 119,00/BEF. 2250

SHADOW PRESIDENT (HS16)
Clinton simulatie, verbeter de wereld.
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS358 ƒ 139,50/BEF. 2630

SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES (HS13)
Systeemeis: 286 10Mhz, Herc/CGA/EGA/VGA
DOS261 ƒ 119,00/BEF. 2250

SIM LIFE (HS14/15)
Genetisch manipuleren!
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM doch liefst 386 40Mhz.
DOS313 ƒ 119,00/BEF. 2250

SPACE QUEST 5 (HS16)
Systeemeis: 386 16Mhz, muis
DOS359 ƒ 129,50/BEF. 2450

SPACEWARD HO! (HS17)
Zie pag. 42
DOS380 ƒ 119,00/BEF. 2250

SPEAR OF DESTINY (HS17)
Zie pag. 18. *Wolfenstein 3D* deel 2!
DOS381 ƒ 99,00/BEF. 1899

SPELLCASTING 301 - THE SPRING BREAK (HS13)
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA/SVGA
DOS226 ƒ 99,00/BEF. 1899

SPELLJAMMER (HS16)
Volgens Rob Hunter uitstekende combi van adventure, wargame en flightsim.
Systeemeis: 386 25 Mhz, 1 Mb
DOS395 ƒ 119,00/BEF. 2250

STRIKE COMMANDER
Nieuwste Origin vluchtsim. *Wing Commander* voorbij?
Systeemeis: 386 33Mhz, 4 Mb RAM, harddisk (35 Mb vrij!)
DOS360 ƒ 149,50/BEF. 2825

STRIKE COMMANDER SPEECH PACK
DOS396 ƒ 59,50/BEF. 1125

STRIKE COMMANDER COMPLEET
SC plus het Speech Pack
Systeemeis: 386 33 Mhz, 4Mb RAM, harddisk (41 Mb vrij!)
DOS397 ƒ 199,00/BEF. 3750

SUPER CAULDRON (HS15)
Wonderboy kloon
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA
DOS362 ƒ 79,50/BEF. 1499

TASK FORCE 1942 (HS15)
Strategisch, MicroProse
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM
DOS366 ƒ 139,50/BEf. 2630

TRANSARCTICA (HS17)
Zie pag. 12
DOS382 ƒ 89,50/BEF. 1699

TRISTAN PINBALL (HS15)
Grandioze flipperkast.
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM
DOS363 ƒ 119,00/BEF. 2250

TROLLS (HS15)
Sublieme Mario kloon
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA
DOS333 ƒ 59,50/BEF. 1125

TURBO SCIENCE (HS17)
Zie pag. 31
DOS383 ƒ 99,00/BEF. 1699

ULTIMA 7: SERPENT ISLE (HS17)
Zie pag. 26
DOS385 ƒ 129,50/BEF. 2450

ULTIMA 7: FORGE OF VIRTUE (HS13)
Datadisk voor *Ultima 7*
DOS277 ƒ 59,50/BEF. 1125

ULTIMA TRILOGY 2
Ultima 4, 5 en 6
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA
DOS182 ƒ 129,50/BEF. 2450

ULTIMA UNDERWORLD 2 (HS16)
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM, muis
DOS353 ƒ 129,50/BEF. 2450

VEIL OF DARKNESS (HS17)
Zie pag. 16
DOS386 ƒ 99,00/BEF. 1899

XENOBOTS (HS17)
Zie pag. 8
DOS387 ƒ 119,00/BEF. 2250

X WING STAR WARS (HS17)
Zie pag. 34
Systeemeis: 386 25Mhz
DOS365 ƒ 129,50/BEF. 2450

WINDOWS

BATTLE CHESS (HS10)
Schaken, maar net iets anders.
WIN001 ƒ 99,00/BEF. 1899

CROSSWORDS (HS16)
Kruiswoorden in het Engels
WIN002 ƒ 79,50/BEF. 1499

GOLF FOR WINDOWS (HS13)
Links onder *Windows*, MicroSoft. Zie voor datadisks bij *Links* bij de DOS-spellen.
WIN003 ƒ 149,50/BEF. 2825

KID PIX
Subliem tekenprogramma voor kinderen. Maar niet alleen voor hen..
WIN012 ƒ 129,50/BEF. 2450

LARRY LAFFER UTILITIES (HS8)
Wouter Klootwijk ging over z'n nek. Maar voor deze prijs...
WIN010 ƒ 79,50/BEF. 1499

ROBOSPORT
Arcade actie waar u wel bij moet nadenken
WIN013 ƒ 89,50/BEF. 1699

SCREEN ANTICS - JOHNNY CASTAWAY (HS15)
Screensaver, totale onzin volgens Wouter Klootwijk.
LET OP! Werkt alleen in 386 enhanced mode!
WIN009 ƒ 69,50/BEF. 1325

SCREEN SAVER ORIGIN (HS17)
Zie pag. 19. Gebruikt ondermeer *Wing Commander 2* beelden indien dit spel op de hard disk geïnstalleerd is.
WIN008 ƒ 79,50/BEF. 1499

SIM ANT (HS8)
Bestuur een mierenhoop.
WIN005 ƒ 109,00/BEF. 2069

SIM CITY (HS13)
Burgemeestertje spelen.
WIN006 ƒ 129,50/BEF. 2450

SIM EARTH (HS4)
Ecologische studie.
WIN007 ƒ 119,00/BEF. 2250

TRACON AIR TRAFFIC CONTROL (HS1)
Luchtverkeersleiding
WIN011 ƒ 149,50/BEF. 2825

MS-DOS CD-ROM

ANIMALS
Zie pag. 63
ICD012 ƒ 179,50/BEF. 3379

GAMES PACK (SOFTWARE TOOLWORKS)
Diverse spellen voor een zacht prijsje
ICD017 ƒ 69,50/BEF. 1325

INCA (HS14)
Fraaie arcade actie vliegen met puzzels
ICD004 ƒ 149,50/BEF. 2825

KINGS QUEST 5
ICD005 139,50/BEF. 2630

LOOM (13)
Zogenaamde "Talkie", met spraak dus.
ICD006 ƒ 119,00/BEF. 2250

LOST TREASURES OF INFOCOM 1 (HS12)
TWINTIG klassiekers! Beperkte voorraad!
Systeemeis: XT, CGA
ICD002 ƒ 99,00/BEF. 1899

PACIFIC ISLANDS (HS10)
Strategisch war-game.
ICD007 ƒ 99,00/BEF. 1899

PRINCE OF PERSIA/'NAM
Geen MPC maar wel een aardige collectie
ICD015 ƒ 89,50/BEF. 1699

SECRET OF MONKEY ISLAND (HS13)
Verfraaide versie.
ICD008 ƒ 119,00/BEF. 2250

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
Compleet met mission disks
ICD009 ƒ 129,50/BEF. 2450

SHERLOCK HOLMES II (HS15)
Multimedia extravaganza.
ICD001 ƒ 169,50/BEF. 3199

SHERLOCK HOLMES III (HS18)
Nog meer en beter! Bel voor leverbaarheid!
ICD016 ƒ 169,50/BEF. 3199

SLEEPING BEAUTY
Het sprookje naverteld in MPC
ICD013 ƒ 149,50/BEF. 2825

SPACE QUEST 4 (HS16)
ICD010 ƒ 129,50/BEF. 2450

WILLY BEAMISH (HS16)
ICD011 ƒ 129,50/BEF. 2450

WORLD ATLAS 3.0
MPC versie voor een prikkie!
ICD018 ƒ 89,50/BEF. 1699

MACINTOSH

ANOTHER WORLD (HS16)
Arcade puzzelactie
Systeemeis: 2 Mb RAM, Systeem 6 of hoger, harddisk
MAC001 ƒ 119,00/BEF. 2250

A TRAIN (HS11 DOS)
Planologische spoorwegsim.
Systeemeis: Mac Plus, Portable, Powerbook, SE SE/30, Classic, LC II, Quadra. 1 Mb Ram voor zw/w, 1,5 Mb onder systeem 7. 2Mb RAM voor kleur, 2,5 Mb onder systeem 7. Harddisk. Systeem 6.05 of later, systeem 7 compatibel.
MAC028 ƒ 109,00/BEF. 2069

CASTLE OF DR. BRAIN (HS8 DOS)
Sierra denk/puzzelspel voor de jeugd
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren. Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC002 ƒ 119,00/BEF. 2250

CIVILIZATION (HS16)
Systeemeis: 4 Mb RAM, Systeem 6.0.7 of hoger; hard disk (6 Mb), Superdrive. Kleur, greyscale en zw/w
MAC016 ƒ 129,50/BEF. 2450

FS SCENERY 1
Mallard: Western New York, East Coast tot Florida, Lower Michigan, Ohio, Indiana en Illinois
Systeemeis: MS Flightsimulator, Systeem 6.0.4 of hoger, zw/w of kleurenmonitor
MAC004 ƒ 69,50/BEF. 1325

FS SCENERY 2
Mallard: Japan, Hawaii, Northeast US
Systeemeis: zie MAC004
MAC005 ƒ 69,50/BEF. 1325

FS SCENERY 3
Mallard: Hele US East Coast, West Europa
Systeemeis: zie MAC004
MAC006 ƒ 69,50/BEF. 1325

FS SCENERY 4
Mallard: Mid Western US, Japan, Hawaii
MAC026 ƒ 69,50/BEF. 1325

HEART OF CHINA
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb bij Systeem 6.x, 4 Mb met Systeem 7.0, hard disk, kleurenmonitor, 256 kleuren
MAC007 ƒ 99,00/BEF. 1899

HELLCATS OVER THE PACIFIC (HS12)
Vluchtsim.
Systeemeis: LC, II, SE/30, Classic II, Quadra, 2 Mb RAM. Niet geschikt voor MAC II Plus, SE en Classic.
MAC027 ƒ 169,00/BEF. 3199

KID PIX
Subliem tekenprogramma voor kinderen.
Systeemeis: Plus, Se, SE/30, II series, Portable, Classic en LC; Hard disk of twee 800K drives, Kleur: Systeem 6 2 Mb, Systeem 7 4 Mb.
MAC025 ƒ 119,00/BEF. 2250

KINGS QUEST 5
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren. Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC008 ƒ 119,00/BEF. 2250

LEISURE SUIT LARRY 1
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren. Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC009 ƒ 99,00/BEF. 1899

LEISURE SUIT LARRY 5
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren. Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC010 ƒ 99,00/BEF. 1899

LEMMINGS
Systeemeis:
Kleur: SE/30, LC (II), Performa, Mac II, Quadra; 2 Mb RAM, Systeem 6.0.5, 32bit Quickdraw, hard disk
Zw/w: Plus, SE, SE/30, Classic (II), Portable, Powerbook, LC (II), IIx, IIcx, IIsi, IIci, IIfx, 2 Mb RAM, Systeem 4.1 of hoger, hard disk vereist. Systeem 7: 4 Mb RAM voor zw/w, 2,5 Mb RAM voor kleur
MAC011 ƒ 119,00/BEF. 2250

PRINCE OF PERSIA
Subliem platformspel.
Systeemeis: 2 Mb (zw/w of kleur) bij Systeem 6.0.2 of hoger, 4 Mb (zw/w en kleur) bij Systeem 7, hard disk
MAC012 ƒ 119,00/BEF. 2250

QUEST FOR GLORY 1 (HS15 DOS)
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren. Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC014 ƒ 129,50/BEF. 2450

RAILROAD TYCOON (HS1 DOS)
Wordt spoorwegmagnaat.
Systeemeis: 4 Mb RAM, Systeem 6.0.7 of hoger; hard disk (6 Mb), Superdrive. Kleur, greyscale en zw/w.
MAC015 ƒ 119,00/BEF. 2250

RED BARON
WO II vluchtsimulator: Dynamix
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb bij Systeem 6.x, 4 Mb met Systeem 7.0, hard disk, kleurenmonitor, 256 kleuren
MAC017 ƒ 119,00/BEF. 2250

SHERLOCK HOLMES (CD-ROM)
Detective adventure van ICOM Software
Systeemeis: LC of later, 68020 of later, Systeem 6.0.7 of hoger, 32bit QuickDraw, kleurenmonitor met minimaal 256 kleuren, 2 Mb RAM; CD-ROM speler
MAC025 ƒ 189,50/BEF. 3559

SIM LIFE (HS14)
Sublieme leven-simulatie, ontwikkel uw eigen levende wezens.
Systeemeis: SE of later. 2 Mb bij Systeem 7 voor zw/w, 2,5 Mb bij Systeem 7 voort kluer, harddisk.
MAC019 ƒ 119,00/BEF. 2250

SPACE QUEST 4
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren. Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC020 ƒ 129,50/BEF. 2450

TRISTAN PINBALL (HS15)
Flipperen.
Systeemeis: 2 Mb (doch bij voorkeur 4 Mb), Systeem 6.0.7 of hoger (ook 7), 256 kleuren, 256 grey scale
MAC022 ƒ 129,50/BEF. 2450

V FOR VICTORY - RUSSIAN FRONT (HS16)
Strategie/wargame
Systeemeis: Mac Plus of later, 2 Mb voor zw/w en 256 kleuren bij Systeem 6.0.5; 4 Mb bij Systeem 7; voor kleurenversie is 32bit QuickDraw benodigd
MAC023 ƒ 99,00/BEF. 1899

WILLY BEAMISH
Dynamix adventure voor beginners.
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb bij Systeem 6.x, 4 Mb met Systeem 7.0, hard disk, kleurenmonitor, 256 kleuren
MAC024 ƒ 119,00/BEF. 2250

AMIGA

LET OP! Altijd 1 Mb RAM benodigd.

AMOS PROFESSIONAL (HS14)
Sterk verbeterde versie van AMOS, superprijs!
AMI158 ƒ 129,50/BEF. 2450

DESERT STRIKE (HS18)
Fantastische shoot 'em up, bekend van Sega en Nintendo
AMI190 ƒ 79,50/BEF. 1499

INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS (HS11)
Lucasfilm. Nieuwste Indy adventure.
AMI174 ƒ 99,00/BEF. 1899

LEMMINGS 2
AMI173 ƒ 89,50/BEF. 1699

MONKEY ISLAND 2: LECHUCKS REVENGE (HS8)
Lucasfilm's beste adventure.
AMI140 ƒ 119,00/BEF. 2250

SIM CITY (13)
AMI184 ƒ 59,50/BEF. 1125

SIM EARTH (HS4)
Opvolger van *Sim City*; planeetsimulatie.
AMI159 ƒ 109,00/BEF. 2069

STREETFIGHTER II
AMI158 1 Mb ƒ 79,50/BEF. 1499

SUPER TETRIS (HS11)
De klassieker in een nieuw jasje
AMI185 ƒ 59,50/BEF. 1125

TRACON AIR TRAFFIC CONTROLLER (HS1)
Luchtverkeersleiding
AMI186 ƒ 109,00/BEF. 2069

WING COMMANDER (HS16)
AMI187 ƒ 99,00/BEF. 1899

HINTBOEKEN

We weten allemaal hoe moeilijk bepaalde adventures wel niet zijn. Gelukkig kunt u nu via Hoog Spel hintboekjes aanschaffen die u op weg helpen door de adventures.

BANE OF THE COSMIC FORGE
HNT049 ƒ 39,95/BEF. 750

BLACK CAULDRON
HNT001 ƒ 25,00/BEF. 475

BUCK ROGERS
HNT030 ƒ 25,00/BEF. 475

BUCK ROGERS II: MATRIX CUBED
HNT031 ƒ 29,95/BEF. 569

CASTLE OF DR. BRAIN
HNT050 ƒ 25,00/BEF. 475

CHAMPIONS OF KRYNN
HNT032 ƒ 25,00/BEF. 475

CODENAME: ICEMAN
HNT002 ƒ 25,00/BEF. 475

COLONEL'S BEQUEST
HNT003 ƒ 25,00/BEF. 475

CONQUEST OF CAMELOT
HNT004 ƒ 25,00/BEF. 475

CONQUEST OF THE LONGBOW
HNT061 ƒ 25,00/BEF. 475

CURSE OF THE AZURE BONDS
HNT033 ƒ 25,00/BEF. 475

DAGGER OF AMON RA
HNT099 ƒ 25,00/BEF. 475

DARK QUEEN OF KRYNN
HNT051 ƒ 29,95/BEF. 569

DARKSEED
HNT098 ƒ 19,95/BEF. 375

DEATH KNIGHTS OF KRYNN
HNT034 ƒ 25,00/BEF. 475

DRAGONS OF FLAME
HNT035 ƒ 14,95/BEF. 280

EYE OF THE BEHOLDER
HNT006 ƒ 29,95/BEF. 569

EYE OF THE BEHOLDER 2
HNT036 ƒ 35,00/BEF. 670

GATEWAY OF SAVAGE FRONTIERS
HNT037 ƒ 29,95/BEF. 569

GOLDRUSH
HNT007 ƒ 25,00/BEF. 475

HEART OF CHINA
HNT038 ƒ 25,00/BEF. 475

HEROES OF THE LANCE
HNT052 ƒ 14,95/BEF. 280

HILLSFAR
HNT053 ƒ 14,95/BEF. 280

INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS
HNT054 ƒ 35,00/BEF. 670

KINGS QUEST 1
HNT008 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 2
HNT009 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 3
HNT010 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 4
HNT011 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 5
HNT039 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 6
HNT097 ƒ 25,00/BEF. 475

LARRY 1
HNT096 ƒ 25,00/BEF. 475

LARRY 2
HNT013 ƒ 25,00/BEF. 475

LARRY 3
HNT013 ƒ 25,00/BEF. 475

LARRY 5
HNT060 ƒ 25,00/BEF. 475

LOOM
HNT014 ƒ 17,95/BEF. 340

MANHUNTER NEW YORK
HNT016 ƒ 25,00/BEF. 475

MANHUNTER SAN FRANCISCO
HNT017 ƒ 25,00/BEF. 475

MIGHT & MAGIC 3
HNT042 ƒ 45,00/BEF. 850

POLICE QUEST 1
HNT020 ƒ 25,00/BEF. 475

POLICE QUEST 2
HNT021 ƒ 25,00/BEF. 475

POLICE QUEST 3
HNT055 ƒ 25,00/BEF. 475

POOLS OF DARKNESS
HNT056 ƒ 35,00/BEF. 670

POOLS OF RADIANCE
HNT044 ƒ 25,00/BEF. 475

QUEST FOR CLUES IV
Heel veel oplossingen, w.o. BAT, Elvira 1, Spellcasting 101, Timequest, Wonderland, Immortal, Megatraveller 1, Martian Dreams, Savage Empire, Les Manley, Stealth Affair e.v.a.
HNT105 ƒ 55,00/BEF. 1050

QUEST FOR CLUES V
Nog meer, w.o. Conan, Cruise for a Corpse, Elkvira 2, Gateway Savage, Frontier,Martioan Memorandum, Megatraveller 2, Spellcastiumg 201, Star Trek, Vengeance of Excalibur, e.v.a.
HNT105 ƒ 55,00/BEF. 1050

QUEST FOR GLORY 2
HNT024 ƒ 25,00/BEF. 475

QUEST FOR GLORY 3
HNT095 ƒ 25,00/BEF. 475

RISE OF THE DRAGON
HNT025 ƒ 25,00/BEF. 475

SECRET OF THE SILVERBLADES
HNT057 ƒ 25,00/BEF. 475

SECRET OF MONKEY ISLAND
HNT026 ƒ 19,95/BEF. 375

MONKEY ISLAND 2
HNT045 ƒ 35,00/BEF. 670

SECRET OF THE SILVERBLADES
HNT046 ƒ 25,00/BEF. 475

SHADOW SORCERER
HNT047 ƒ 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 2
HNT028 ƒ 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 3
HNT029 ƒ 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 4
HNT049 ƒ 25,00/BEF. 475

ULTIMA THE AVATAR ADVENTURE
Ultima 4, 5 en 6
HNT104 ƒ 55,00/BEF. 1050

ULTIMA UNDERWORLD STYGIAN ABYSS
HNT058 ƒ 35,00/BEF. 670

ULTIMA 7
HNT059 ƒ 35,00/BEF. 670

WILLY BEAMISH
HNT100 ƒ 25,00/BEF. 475

WING COMMANDER STRATEGY MANUAL
HNT101 ƒ 55,00/BEF. 1050

Alle prijzen zijn inclusief BTW. Betaling kan geschieden via Giro- of Eurocheque (max. 300 gulden), bank- of girorekening of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in Nederlandse guldens (max. 300 gulden) of via overmaking van het bedrag in Belgische franken op onze rekening te Antwerpen. Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden. Stuur nooit geld!!! Betalingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden.
NB. Om in aanmerking te komen voor de **nieuwe abonnee korting** dient de bestelbon tegelijk met de abonnements-aanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours: ƒ 12,00 kosten
Verzending onder ƒ 99,00/BEF. 1899: kosten ƒ 6,00/BEF. 250
Verzending boven ƒ 99,00/BEF. 1899: geen kosten
Verzending onder rembours alleen mogelijk binnen Nederland.

Verknip ons fraaie blad niet; kopieer de bon en stuur of fax deze naar:
Het Betere Spel
Postbus 74034
T.a.v. Ludmilla
1070 BA Amsterdam
Fax: 020-6120053
Tel: 020-6756888

Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 18.

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit - mits geretourneerd binnen 10 dagen - kosteloos vervangen.
Alle produkten worden virus-vrij geleverd. Met virus besmette programma's worden niet terug genomen.

MS-DOS: niet laden c.q. niet correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software; deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.

BESTELBON

Naam: ....

Adres: .... Postcode: ....

Woonplaats: .... Land: ....

Computer: ....

Totaalbedrag bestelling ƒ/BEF................

Abonnee korting 10% ƒ/BEF................
OF
Nieuwe abonnee korting 25% ƒ/BEF................

Subtotaal ƒ/BEF................

Verzendkosten ƒ 6,00 / BEF. 250

Rembourskosten ƒ 12,00

Totaal bedrag ƒ/BEF. ....

STUUR MIJ A.U.B. DE VOLGENDE TITELS TOE:

1. ....Comp. ....Bestelnr. ....
2. ....Comp. ....Bestelnr. ....
3. ....Comp. ....Bestelnr. ....
4. ....Comp. ....Bestelnr. ....

Handtekening
(bij minderjarigen voogd of een der ouders)

....

Datum:

....

☐ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw *bank/giro/Belgische bank rekening (doorhalen wat niet) overgemaakt.

☐ Gaarne had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland!).

Het Betere Spel, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam, fax: 020-6120053, K.v.K. Amsterdam 222.535 t.n.v. Rangeela BV,
Bank ABN 54.75.53.854 , Giro 44616 t.n.v. Hoog Spel, Bank België ABN Antwerpen 721-520 6427-40

HUMAN RACE

The Jurassic Levels

IN HOOG SPEL 12 BESPRAKEN WE HET PUZZELSPEL *HUMANS* VAN MIRAGE. INMIDDELS IS HIEROP EEN VERVOLG UITGEBRACHT ONDER DE NAAM *HUMAN RACE - THE JURASSIC LEVELS*. HET IS LEVERBAAR ALS OP ZICHZELF STAAND SPEL EN ALS DATADISK. IN HET LAATSTE GEVAL DIENT U *HUMANS* TE BEZITTEN OM HET TE KUNNEN SPELEN.

PUBLICITEIT

Wat te doen wanneer je een nieuw spel hebt maar geen al te groot budget om het uitgebreid onder de aandacht van het publiek te brengen? Je profiteert van meer kapitaalkrachtige collega's. Atari haalde deze grap onlangs uit met hun Lynx spel *Dracula* waarvan de release toevallig (?) op ongeveer hetzelfde moment kwam als het verschijnen van de gelijknamige - met veel advertentiegeweld ondersteunde - film in de bioscoop. Mirage haalt soortgelijke truc uit met het vervolg op hun spel *Humans* door het de titel *Human Race - The Jurassic Levels* mee te geven. Hiermee handig inhakend op de inmiddels op gang gekomen publiciteitsmachine rond de te verschijnen film *Jurassic Park*.

PUZZELS

Voor diegenen die het spel *Humans* hebben gemist, een korte beschrijving van het spelprincipe. In *Humans* bestuurt de speler een stam primitievelingen die, door het oplossen van puzzels, moeten worden geholpen bij hun evolutie. Voor het oplossen van de puzzels kan men elk stamlid afzonderlijk besturen. Zodoende kan men bijvoorbeeld personen op elkaars schouders laten klimmen om bij anders onbereikbare plaatsen te kunnen komen. Een ander voorbeeldje is het kunnen gebruiken van een speer als polsstok om over ravijnen te springen. Gaandeweg het spel worden meer elementen geïntroduceerd, zoals vuur, het wiel en touwen. Het probleem ligt erin dat men voor elk level een bepaald aantal stamleden en een bepaalde hoeveelheid tijd ter beschikking heeft.

AMIGA





Human Race - The Jurassic Levels volgt hetzelfde principe, maar met een belangrijk verschil. Het spel gaat ervan uit dat men het eerste deel al kent en dus de basisprincipes beheerst. Dit houdt in dat er geen sprake meer is van een langzaam moeilijker wordend spel. Integendeel, de levels beginnen al meteen op een behoorlijk pittig niveau. Gelukkig kan het spel op drie moeilijkheidsgraden worden gespeeld. De puzzels blijven weliswaar gelijk, maar de beschikbare tijd wordt aangepast.

Destijds heb ik *Humans* met veel plezier gespeeld en ik vond het jammer dat ik het einde van het spel had bereikt. Het deed me daarom genoegen dat er nu een vervolg is verschenen met 80 nieuwe levels. In tegenstelling tot het eerste deel, waarvan de eerste 20 levels of zo niet al te moeilijk waren, gaat *The Jurassic Levels* gelijk op een hoog niveau van start. Gelijk al het oplossen van het eerste level bleek een hele klus te zijn. Het zal me heel wat hoofdbrekens kosten voordat ik ook deze nieuwe levels heb uitgespeeld.

Aanrader voor iedereen die *Humans* leuk vond. Kent u het eerste deel nog niet dan is het gezien de moeilijkheidsgraad van de puzzels in *Jurassic Levels* wellicht verstandig om eerst *Humans* te spelen.

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Mirage/Imagitec Designs
Amiga (1Mb): ƒ 99,00 / BEF 1919
MS-DOS: ƒ 99,00 / BEF 1919
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config.: 640K, 286, 12Mhz, harddisk
Beveiliging: Handleiding



Datadisk:
Amiga (1Mb): ƒ 59,50 / BEF 1159
MS-DOS: ƒ 59,50 / BEF 1159



FINAL

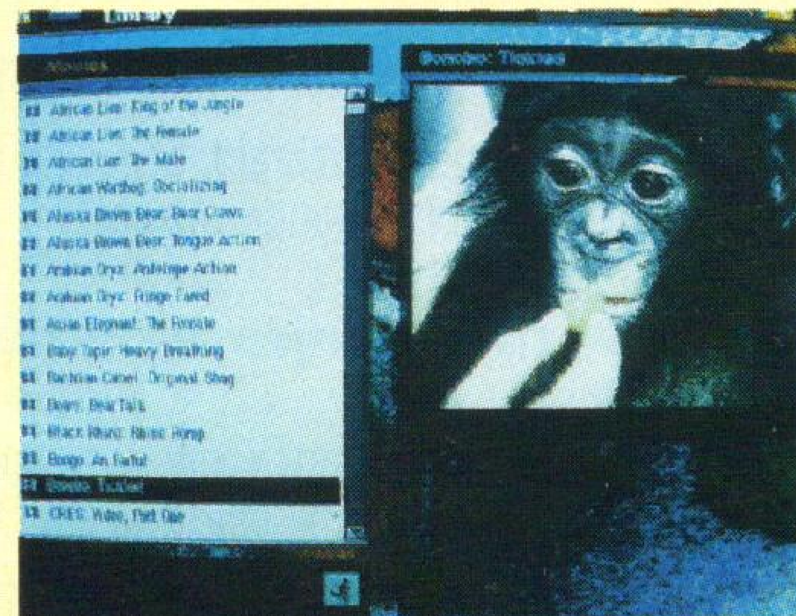
THE ANIMALS

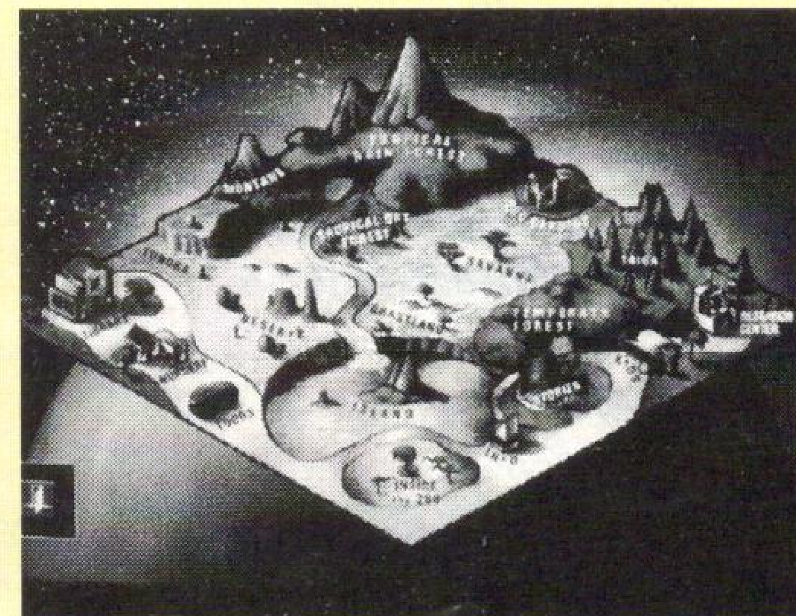
EEN VAN DE DINGEN WAAR CD-ROM ERG GESCHIKT VOOR IS, IS HET OPSLAAN VAN GROTE HOEVEELHEDEN DATA. DUS EEN VAN DE DINGEN DIE MEN VEEL VINDT OP CD-ROM ZIJN NASLAGWERKEN ZOALS WOORDENBOEKEN, ENCYCLOPEDIEN EN DERGELIJKE. *THE ANIMALS* IS EEN ORIGINELE AANVULLING OP DEZE TRENT. HET SCHIJFJE BEVAT ZO ONGEVEER ALLES WAT TE HOREN, TE ZIEN EN TE BELEVEN IS IN DE DIERENTUIN VAN SAN DIEGO.

Als u opstart krijgt u onmiddellijk na het hoofdmenu een plattegrond van de dierentuin te zien. Hier kunt u kiezen op wat voor manier u kennis wilt maken met deze dierentuin. Een hele handige eerste optie is de toerbus. U stapt in en wordt langs de diverse exposities geleid. U krijgt een korte blik in elke expositie. Na deze toer heeft u dan een goed idee over wat u wilt gaan zien, of juist niet.

Als u niet voor de toer kiest, dan kiest u in de meeste gevallen voor een expositie. Deze zijn in principe onderverdeeld per bioom. (Biomen zijn plaatsen waar ongeveer dezelfde omstandigheden heersen, zoals woestijnen, taiga's, steppen en dergelijke.) U klikt met de muis op dit bioom en u bent op de expositie. Zo'n expositie bestaat uit tekst, geluid van de dieren, foto's en films. Onderverdeeld per onderwerp. Zo kunt u bijvoorbeeld voor de taiga kiezen en dan eerst een verhaal lezen over een beer, een paar foto's van beren bekijken, luisteren naar het gebrul van een beer en een filmpje zien over hoe een beer zijn klauwen scherpt. Na alles dat bij dit onderwerp hoort gezien te hebben heeft u twee mogelijkheden. Ten eerste kunt u het volgende onderwerp in deze expositie kiezen en ten tweede kunt u een lijst oproepen met aanverwante onderwerpen. Bij de beren bijvoorbeeld de ijsbeer die weer in een heel ander bioom woont.

MS-DOS





Naast de mogelijkheid om er per expositie door heen te lopen kent *The Animals* nog de mogelijkheid om gebruik te maken van de bibliotheek of het theater. Via de bibliotheek kunt u alle onderwerpen benaderen, via het theater alle filmpjes. Verder vindt u in de bibliotheek nog een aantal verhalen over hoe u kunt helpen om het milieu te sparen.

Per expositie is het geheel ook nog onderverdeeld in leeftijdsgroepen. Dus er is meestal ook een tekst aanwezig die voor de wat jeugdigeren begrijpelijk is. De plaatjes zijn over het algemeen uitgevoerd in hoge resolutie (640x400) maar met slechts 16 kleuren. De filmpjes daarentegen zijn in 256 kleuren uitgevoerd maar met een lagere resolutie, waardoor ze over het algemeen wat onscherp zijn.

De hoeveelheid data op de CD is overdonderend. Er staan 1000 pagina's tekst op, 123 videoclips, 1300 foto's, meer dan 200 dieren en maar liefst 2½ uur geluid. Als u ooit iets hebt willen weten over dieren en hun habitat, dan is dit de titel voor u. Het is lang niet zo leuk als een echte dierentuin, maar het is wel veel leerzamer.

Jan Willem van Riet



PRODUKTINFO

Fabrikant: Software Toolworks
MPC: ƒ 199,50/ BEF 3859
Video: VGA
Audio: SoundBlaster, Pro Audio Spectrum
Systeem: >16mhz 286, 1MB intern geheugen, CD-ROM, >MSCDEX 2.1, Harddisk.

Uitbreidingen voor FLIGHT SIMULATOR 4.0

WEDEROM IS EEN AANTAL NIEUWE UITBREIDINGEN VERSCHENEN VOOR DE *FLIGHT SIMULATOR 4.0* VAN MICROSOFT.

AIRCRAFT COLLECTION

Alting Software heeft de moeite genomen om veertien vliegtuigen aan te maken; een aantal sportvliegtuigjes, echte jets en een zwaar transport-vliegtuig. Het pakket bevat een kleine handleiding met een korte beschrijving van de vliegtuigen en een aantal tips. Het is mogelijk om van deze vliegtuigen statische modellen te maken door middel van SEE. Dit is leuk om een vliegveld een beetje aan te kleden.

Dit pakket is een toevoeging aan de tientallen vliegtuigtypes die al overal de ronde doen. Per week wordt de lijst met vliegtuigen almaar langer. Veel fanatieke bouwers zijn bezig met het construeren van allerhande vliegtuigen. Over het algemeen zien de modellen er heel behoorlijk uit en zijn de vliegeigenschappen redelijk tot goed.

George Drubbel

PRODUKTINFO

Fabrikant: Alting Software
MS-DOS: ƒ 79,50 / BEF 1549



SCENERY JAPAN

De *Japan disk*, een oude bekende onder de *FS4* fanaten! Mooi, gooi die oude scenery nu maar weg! Mallard is met een verbeterde versie gekomen. Meer vliegvelden, meer detail en zelfs een beetje geschiedenis. Veel naviga-tiemogelijkheden door een groot aantal ILS, VOR en ADF bakens. Voor de kust liggen zelfs drie vliegdek-schepen, twee Amerikaanse en een Japans schip. Twee van de drie sche-pen zijn uit de Tweede Wereldoorlog met daarop een Zero en een Corsair. Op de "Enterprise" staat een F-18 Hornet tot uw beschikking.

De vliegvelden zijn mooi, met meer faciliteiten en goed van detail. Een leuke toevoeging is dat u gebruik kunt maken van de vanghaak achter aan het toestel, te activeren door spoilers te selecteren. Leuk pakket, goed voor weer veel uurtjes vliegen!

George Drubbel

PRODUKTINFO

Fabrikant: Mallard
MS-DOS: ƒ 69,50 / BEF 1359



PILOT POWER TOOLS

Dit programma is een kruising tussen een database en DOS shell. Het helpt u een beetje orde te scheppen in de vele bestanden en files die *FS4* inmiddels rijk is. Tevens is het mogelijk om de files automatisch te laten com-primeren en natuurlijk uit te laten pak-ken. Een andere mooie mogelijkheid is om vluchtplannen door het programma om te laten zetten in adventures. De laatste optie is een extra tool voor *Aircraft en Scenery Designer*.

Bent u het overzicht een beetje kwijt en heeft u ruimtegebrek op de harddisk, dan vormt dit pakket een goede oplossing.
Als extraatje wordt in dit pakket van Mallard de *Flightplanner* bijgeleverd, een mooie combinatie dus!

George Drubbel

PRODUKTINFO

Fabrikant: Mallard
MS-DOS: ƒ 99,00 / BEF 1919

N.B. Voor al deze uitbredingssets geldt dat men over *FS4* dient te beschikken.

HELEN STRUIKELT

KREUN, STEUN, GEWEEKLAAG ALOM! HEB IK ME DAAR EVEN EEN BLUNDER GEMAAKT DE VORIGE KEER! COMPLEET DIE SUPER MICRO-PROSE PRIJSVRAAG VERKNOEID DOOR WAT SIMPELE TIKFOUTEN. MAAR EERLIJKHEIDSHALVE MOET IK DE VERANTWOORDELIJKHEID AFWENTELEN, WANT IS HET IMMERS NIET DE TAAK VAN DE EIND(SIC!)REDACTEUR OM TE CONTROLEREN? JUIST JA DUS...

Goed, iedereen een herkansing bij deze. Wederom plaatsen we het letterblok waaruit in totaal TWAALF termen met betrekking tot MicroProse gedistilleerd kunnen worden. Plus dat ik natuurlijk die geweldige reden wil horen waarom dat jack nu juist voor jou bestemd is. Voor meer info verwijs ik je naar HS 16, pag. 58. De prijzenpot is nog steeds gelijk, hoofdprijs is dat unieke leren Avirex pilot-jack met echt-zijden sjaal. Als troostprijzen hebben we vijf MicroProse T-Shirts met baseball cap.

Stuur uw inzending vóór 15 juni 1993 naar het bekende adres:
HELEN, Het Leren Jack 2, Postbus 74034 1070 BA Amsterdam

D	M	P	A	R	B	G	C	D	E	X
E	T	I	F	E	G	R	K	T	R	L
E	A	H	C	I	S	A	I	U	Y	L
P	S	S	H	R	G	N	T	F	M	I
S	K	N	Q	R	O	D	S	D	A	B
R	F	U	L	A	L	P	Y	E	N	D
E	O	G	T	H	F	R	R	N	T	L
P	R	A	P	S	O	I	F	O	I	I
Y	C	A	G	E	L	X	M	Q	S	W
H	E	R	O	M	I	T	L	A	B	E

HELEN TRIES ONE MORE TIME!

EEN NIEUWE PRIJSVRAAG; HEBBEN WE OOK NATUURLIJK! MAAR OMDAT IK VANWEGE DIE STUPIDE TIKFOUTEN DEZE KEER WEL HEEL ERG WEINIG RUIMTE HEB, WORDT HET DUS EEN EENVOUDIGE PRIJS-VRAAG DEZE KEER. EN ALLE ANTWOORDEN KUNT U IN DIT NUMMER VAN HOOG SPEL VINDEN!

Welke spellen gaan achter de volgende anagrammen verscholen?

1. **BYER LAAT DOORN KRAT** BETRAYAL At Krondor
2. **FRUSGOPER**
3. **FOXRATS**
4. **FUCKSCHOON**
5. **LEVE SNARK FIDOS**

Heeft u deze namen ontrafeld, stuur de oplossing dan voor 15 juni 1993 naar me toe op het bekende adres:

HELEN, De simpele prijsvraag, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam

Makkelijk, niet? De prijzen? Ojee, even geen idee wat ik deze keer voor jullie heb. Maar wees gerust, ik vind wel wat! Vergeet in ieder geval niet te vermelden wat voor computer u heeft (zo volledig mogelijk), dan weet ik in ieder geval waar ik naar uit moet kijken!

Tot de volgende keer,

Helen

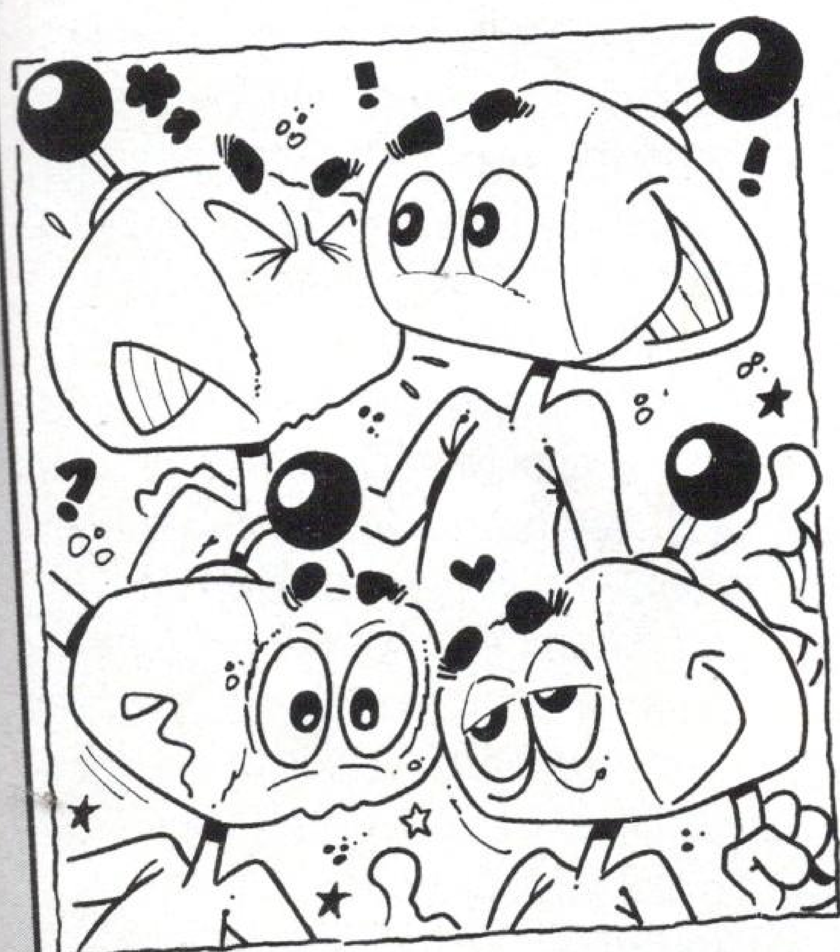
VELE TIENTJES BESPAREN OP SPELLETJES

(EN NOG DRIE REDENEN OM ABONNEE TE WORDEN VAN HOOG SPEL)

ALS NIEUWE ABONNEE VAN HOOG SPEL KRIJGT U OP DE COMPUTERSPELLEN DIE U VIA ONZE LEZERSSERVICE KUNT BESTELLEN EENMALIG 25% INTRODUCTIEKORTING. EN DAT TERWIJL ONZE PRIJZEN GEMIDDELD TOCH AL ZO'N 10 TOT 30% LAGER LIGGEN DAN WAT U NORMAAL GESPROKEN IN DE WINKEL ZOU BETALEN! NA DE EERSTE BESTELLING KRIJGT U ALS ABONNEE ALTIJD NOG 10% KORTING.

MAAR ER ZIJN MEER REDENEN OM EEN VASTE VERBINTENIS AAN TE GAAN MET HOOG SPEL. ZO BETAALT U VOOR 10 NUMMERS ƒ 10,50 / BEF 215 MINDER DAN WANNEER U ZE LOS ZOU KOPEN (ƒ 69,00 / BEF 1375 IN PLAATS VAN ƒ 79,50 / BEF 1590) ÉN ONTVANGT U HOOG SPEL ONGEVEER EEN WEEK EERDER DAN HET IN DE WINKEL LIGT. ALSOF DAT ALLEMAAL NOG NIET GENOEG IS, KRIJGT U - ALS U NU ABONNEE WORDT - HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL HELEMAAL GRATIS.

HET HOOG SPEL



Als u al abonnee bent, dan kunt u het Hoog Spel Kwartetspel - dat nergens te koop is - verdienen door een nieuwe abonnee aan te brengen. U ontvangt er dan beiden één.

Argumenten genoeg om lid te worden? Maak dan ƒ 69,00 of BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen en stuur de bon in naar

Hoog Spel
Abonnementenadministratie
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

BON

NEE, tegen zo'n aanbod heb ik geen verweer. Noteer mij als abonnee. Met het insturen van deze bon maak ik meteen ƒ 69,00 / BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen.

Bent u al abonnee en heeft u een abonnee voor ons geworven, voeg dan een briefje met uw adres bij om ook zelf het gratis Hoog Spel Kwartetspel te ontvangen.

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Woonplaats: ....

Leeftijd: .... Abonnement vanaf nummer 18

Handtekening ....
(Indien minderjarig ook een handtekening van ouder of voogd.)



Betaling kan geschieden door ƒ 69,00 over te maken naar bankrekening 54.75.53.854, of giro 44616. Beide rekeningen lopen ten name van Rangeela BV te Amsterdam. Voor België: Maak BEF 1375 over naar ABN, Antwerpen 721-520 6427- 40 ten name van Rangeela BV. (U kunt ook een Eurocheque sturen voor ƒ 69,00).

HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL WORDT U TOEGEZONDEN NA ONTVANGST VAN UW BETALING.

OP DE ZEEPKIST

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer(es), uw vragen en op- of aanmerkingen kwijt. Richt uw hersenspinsels aan:

OP DE ZEEPKIST, t.a.v. Joy, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam.

De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeldt dus altijd uw computer), een T-shirt of wat Dokter Stikkie kon missen. Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/opmerkingen geplaatst. Gezien de grote hoeveelheid correspondentie is persoonlijke beantwoording niet altijd mogelijk.

Hallo, allemaal. Deze keer heel wat geschrijf, dus meteen maar aan de slag.

BRIEF VAN DE MAAND

Beste redactie,

In HS 16 wordt een aantal geluidskaarten getest waaronder de Ultra Sound Card van Gravis en de SoundBlaster SB16ASP. Dat beide kaarten een 9 kregen verbaasde mij zeer. De prijs die u voor de GUS (Gravis) neerzet, ƒ 699,00, is ronduit té hoog. In januari 1993 heb ik ƒ 351 voor de GUS kaart betaald; en later ƒ 598,00 voor de Soundblaster 16ASP.
De GUS kaart is in mijn ogen en oren veruit superieur boven de SB16ASP die nog de oude FM synthese techniek gebruikt. Via een modem naar Gravis Canada komt men vrij eenvoudig aan de nieuwste files waarin alle opties voor spellen staan. Dit werkt dan ook meestal goed.
Ik heb geen aandelen Gravis, het is gewoon een beregoede kaart (en dat voor ƒ 350,00!), zeker op een professionele audio installatie.

Maar genoeg hierover, nog een vraag. Is er behalve *Falcon 3.0* nog een spel dat een mathematische co-processor benut?

E. de Groot
Voorschoten

Beste heer,

U wordt me té technisch, tijd om Charles Matou - die de rode oortjes test verzorgde - in te schakelen. Zijn reactie:

De prijzen in het artikel zijn adviesprijzen zoals opgegeven door de officiële importeurs. Het is aan de detailhandelaar om zelf zijn prijs te bepalen. U hebt gelijk dat u stelt dat de diverse kaarten goedkoper te verkrijgen zijn, hieruit blijkt wel weer dat rondkijken geen kwaad kan.
Bedenk echter wel dat uiterst lage prijzen vaak door zogenaamde parallel-import kanalen aangeboden worden. De service die de geautoriseerde importeur biedt (upgrades, oplossen van problemen) kunt u in die gevallen meestal wel vergeten! Alhoewel het genoemde verschil wel heel erg groot is.
U verbaast zich erover dat de Gravis er qua geluidskwaliteit even goed uitkomt als de SB16ASP. Dit komt omdat alle kaarten met dezelfde software (spellen en muziekprogramma's) getest werden. Wij zijn nu eenmaal primair een spellenblad dus daar kijken we nadrukkelijk naar! En in de praktijk blijken weinig spellen (in feite geen op dit moment!) de GUS aan te sturen. Derhalve kozen we voor de Soundblaster compatibiliteit. In de test bleek er geen significant kwaliteitsverschil te bestaan tussen de GUS en de SB. Dit verandert wanneer de specifieke drivers gebruikt worden (zoals in het bijgeleverde muziekprogramma). Dit is echter niet meegenomen omdat er anders geen sprake zou zijn van een eerlijke vergelijking.
U heeft gelijk wanneer u stelt dat met de juiste drivers de wave techniek van de Gravis kaart superieur is aan de FM synthese techniek.
Tot slot het prijsverschil. U zegt dat de Gravis erg goedkoop is. Bedenk daarbij echter wel dat er voor 16 bits sampling een uitbreiding aangeschaft moet worden, hetzelfde geldt voor een CD-ROM interface.

Dank, Charles. Tevreden, heer de Groot? Wat kost dat modemen naar Canada nu eigenlijk precies? Toch ook vrij kostbaar als ik me niet vergis? En wat die co-processor betreft, voor zover ons bekend maakt op dit moment naast ***Falcon 3.0*** *alleen* ***El- Fish*** *van Animatek hier gebruik van (recensie in HS18). Iemand meer info??*

Nog een Gravis vraag:

Hallo,
Ik heb een advertentie gezien voor het Gravis PC Game Pad oftewel de Mousestick. Dit is in principe een Super Nintendo joypad maar dan voor MS-DOS. Hét verschil: *SELECT* en *START* ontbreken. Ook in *Wolfenstein* wordt dit pad genoemd. Is dit ding wel te koop in Nederland? Zoja, waar en voor hoeveel?

Frank Boerkamp
Capelle a/d IJssel

Beste Frank,

De Mousestick en het Game Pad zijn twee verschillende dingen. Het Game Pad is wat je bedoelt, dit is inderdaad in Nederland te koop. Het kost ongeveer ƒ 70,00 en het beste kun je Logitech bellen voor de dichtstbijzijnde dealer: 03465-63251
Overigens, binnenkort testen we een aantal joysticks, ook het Game Pad en de Mouse Stick komen daar ter sprake.

Geachte Mevrouw,

In Hoog Spel 15 geeft u tips voor *Streetfighter 2* voor de Super Nintendo. Deze codes kan ik echter niet op mijn computer invoeren. Ik heb het hele boekje van voor naar achter en omgekeerd doorgelezen, maar ik kan over die codes niets vinden. Help?

Raymond van der Kaa
Heusden

Tsja, Raymond. Je hebt even niet opgelet, m'n beste. Die codes kun je alleen invoeren als je een ***Pro Action Replay*** *bezit. Je kunt deze codes dus niet zomaar invoeren in jouw spel, daarvoor heb de een* ***Pro Action Replay*** *nodig. De* ***PAR*** *is een zogenaamde bedrieg-cartridge, welke apart aangeschaft dient te worden. Meer hierover vind je in Hoog Spel 13. Er zijn* ***PAR's*** *voor de Sega Mega Drive, Nintendo NES, Gameboy en Super Nintendo. Een* ***PAR*** *voor de Game Gear, het Master System en de Lynx is in ontwikkeling.*
Wil je dat ***Mevrouw*** *voortaan weglaten? Joy is goed genoeg...*

Beste Hoog Spel

1. **Waarom zijn er zo weinig goede actie spellen op de PC?**
2. **Waarom werken de meeste spellen wel maar andere (zoals *Eye of the Beholder* en *Lemmings*) niet op Hercules wanneer je ze met HGCIBM of MG opstart?**
3. **Bestaat *Mario Bros* en *Sonic* ook voor PC?**
4. **Kunnen jullie niet eens een joystick test plaatsen?**
5. **Waarom is Hoog Spel niet overal te koop?**
6. **Waar kan ik die low-budget spellen nu precies kopen? Ik zag *Out Run* ergens nog voor ƒ 89,00 liggen.**
7. **Wanneer komt de speelhalversie van de *Turtles* uit en wordt deze besproken?**
8. **Hoe duur is de PC joystick adapter van Suzo?**
9. **Wat is een gamecard?**
10. **Als je twee joysticks aan wilt sluiten, hoe moet dat dan?**

Tot slot, zijn er eigenlijk nog wel Hercules spellen te koop?

Peter Lode
Hengelo

Zo, dat wordt even in rap tempo wat antwoorden.

1. *Niet gemerkt? Het wordt al beter! Wat denk je van X-Wing, Trolls en Wolfenstein 3D om er maar eens een paar te noemen?*
2. *Is niet te zeggen. Hangt helemaal af van hoe het spel geprogrammeerd is. Je zult meer en meer merken dat dit niet langer zal werken.*
3. *Nee.*
4. *Komt!*
5. *Geen idee. Uitverkocht hopelijk! Abonneren is altijd het beste.*
6. *Bel gewoon even de importeur, die kan je vertellen waar het te koop is. Het telefoonnummer van iedere importeur vind je op de inhoudspagina.*
7. *Die is er toch al? Hoog Spel bespreekt geen speelhal-machines.*
8. *Zo'n dertig gulden. Houdt er wel rekening mee dat een heleboel spellen niet goed te besturen zijn met een digitale joystick (=C64/Amiga joystick).*
9. *Een gamecard is een kaart die je in de PC inbouwt zodat je een joystick kunt aansluiten. Op veel PC's zit de gamecard al ingebouwd op de zogenaamde Multi I/O kaart, ook bijna alle geluidskaarten hebben een gamepoort (=joystick aansluiting).*
10. *Ooit heb ik splitterkabels voor zoiets gezien, maar of dat nog te krijgen is? Echt nuttig is het ook niet, want de meeste spellen reageren dan niet correct meer. Uiteraard kun je een tweepoorts gamecard kopen zoals die er zijn van Quickshot, Suncom, CH Products en Thrustmaster. Hierop kunnen wel twee joysticks aangesloten worden, maar je zult dan weer merken dat heel veel spellen geen gebruik maken van een tweede joystick. In feite staat of valt het met het spel, als dat niet zo geprogrammeerd is dat er twee joysticks te gebruiken zijn dan kun je je helemaal blind solderen, werken doet het nooit!*

Tot slot, nieuwe spellen zeker niet, maar er zwerven nog genoeg oudere spellen rond die wel werken.

See you!

Joy

VAN DE MAKERS VAN STAR WARS®

X-Wing is leverbaar voor MS-DOS.
Minimale configuratie: 386 16 Mhz,
640 Kb RAM, VGA/MCGA, harddisk.

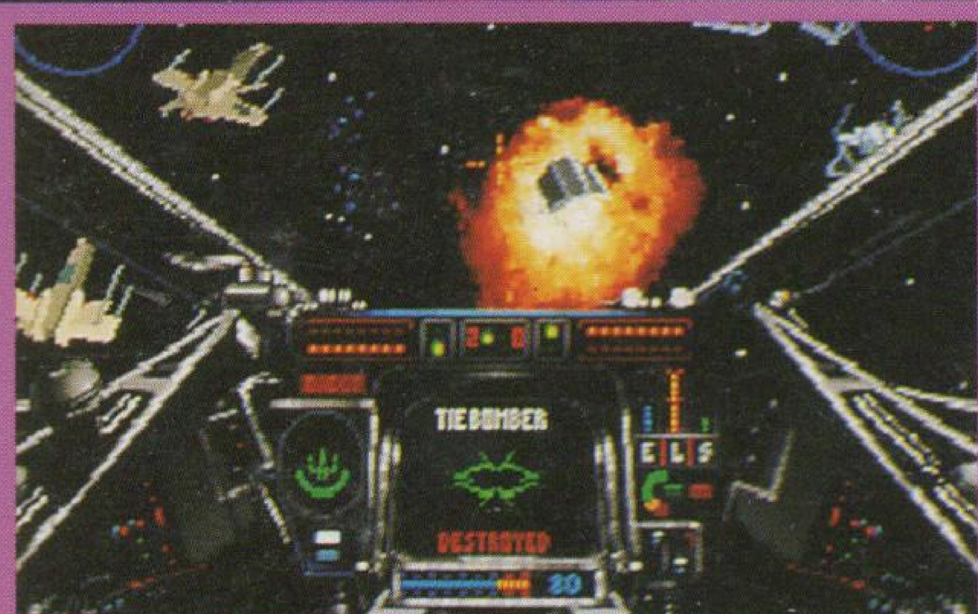
Eindelijk is er een nieuwe generatie ruimte technologie om het tegen het kwaadaardige Empire op te nemen. Vernietig het ultieme wapen van de Keizer en beëindig zijn tirannie.



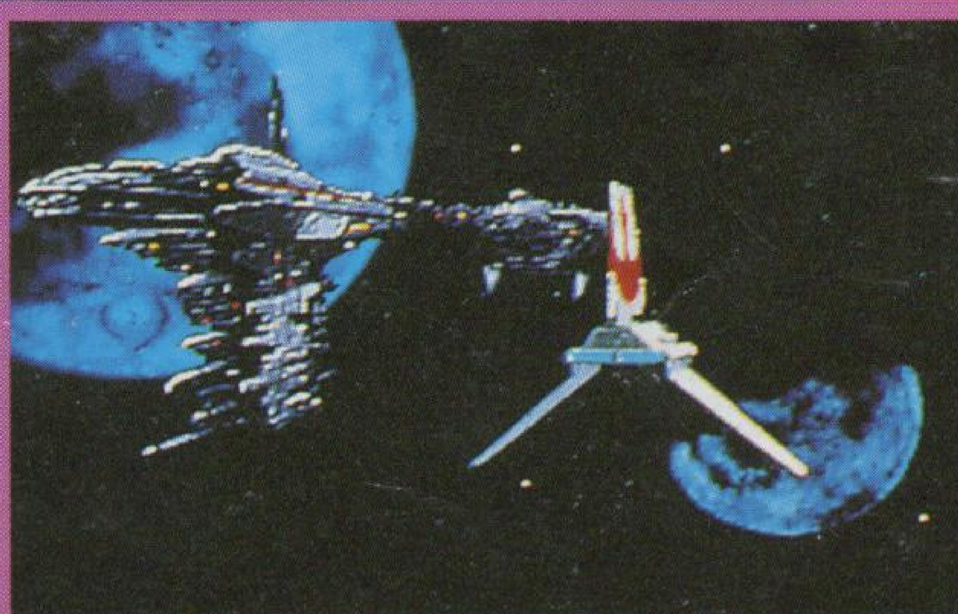
EEN NIEUWE GENERATIE IN ACTIE SIMULATIES

Klim aan boord van uw X-Wing en strijd voor de vrijheid! Het universum wordt door de Dark Side onder de voet gelopen, en het ondergrondse verzet heeft u hard nodig. Bestuur uw X-Wing - NU! Onderga het ongelooflijke realisme van de polygoon graphics en de bit-map special effects wanneer u het opneemt tegen de dodelijke TIE fighters en de vervaarlijke Star Destroyers. Laat uzelf overspoelen door de interactieve muziek en de gedigitaliseerde geluidseffecten uit de *Star Wars* films.

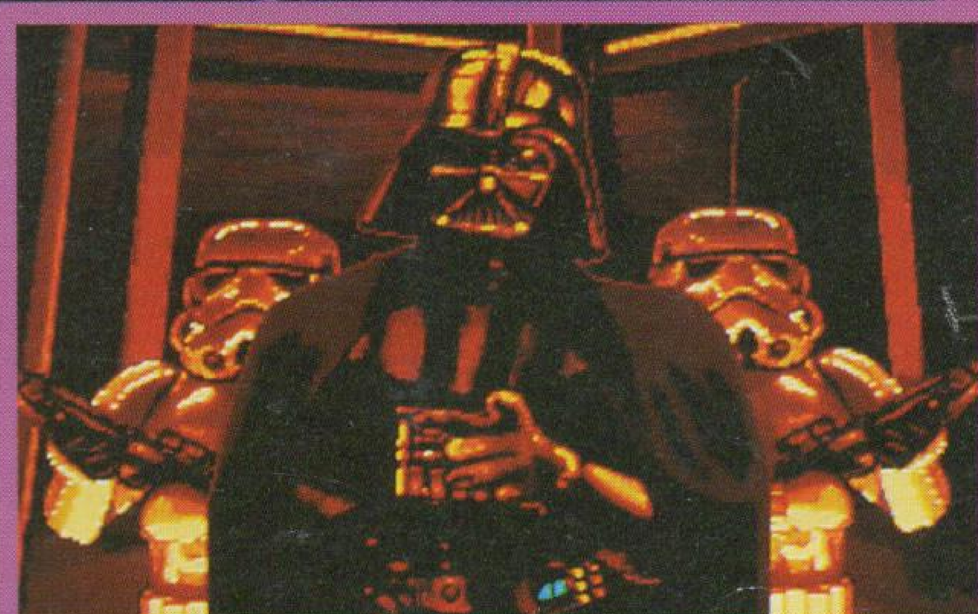




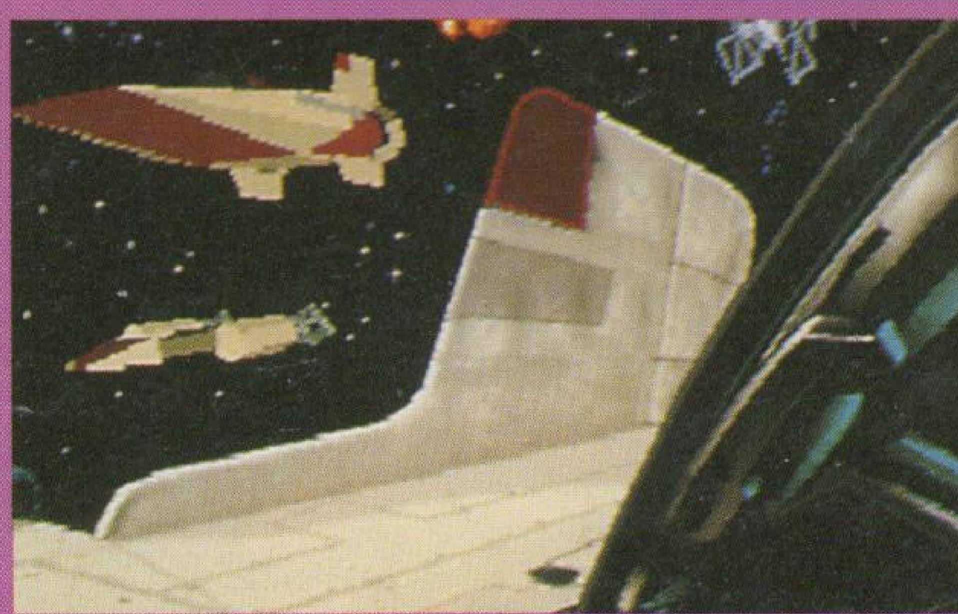
Nieuwe integratie van polygoon graphics en bit-map special effects



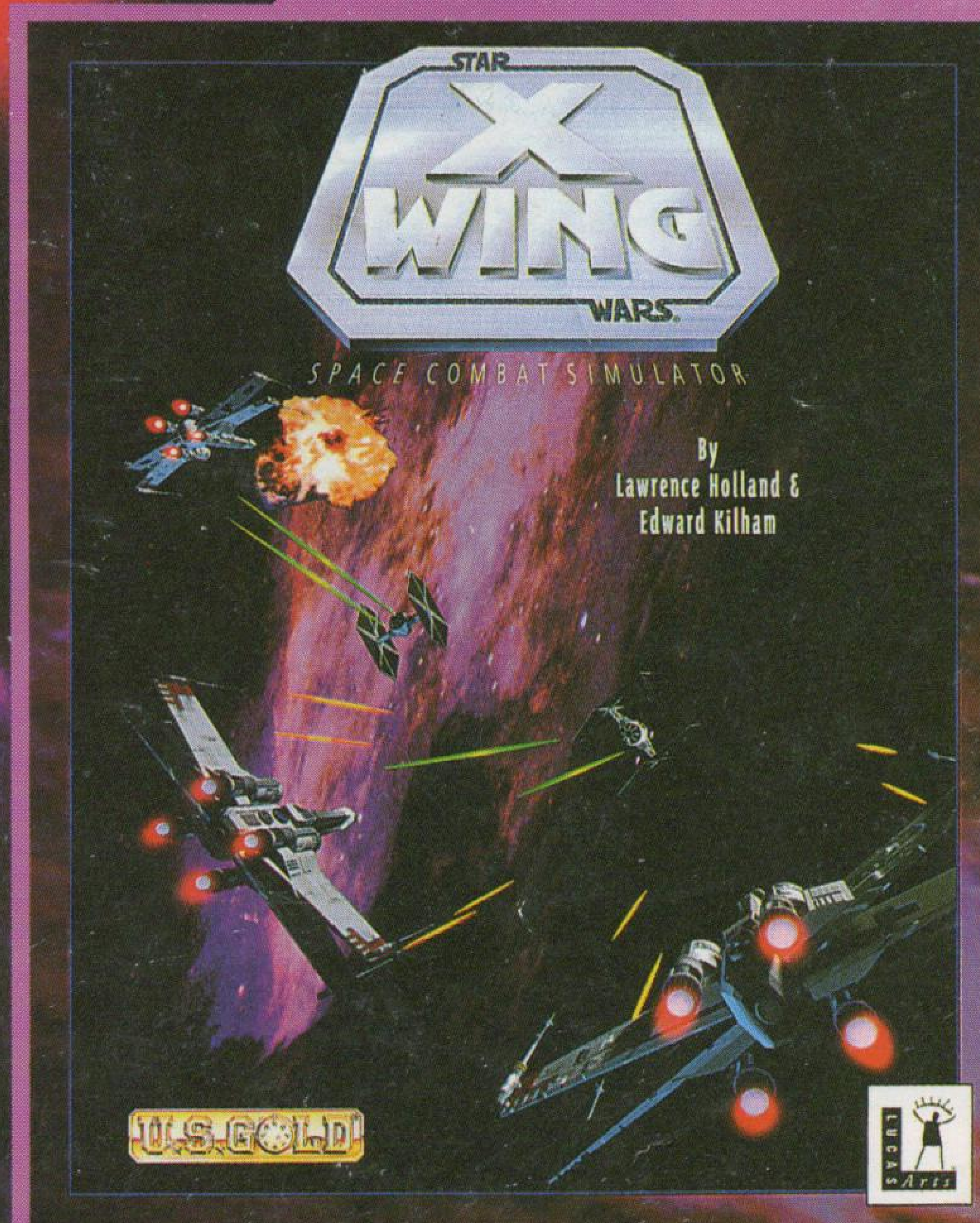
Geavanceerde 3D weergave van ruimteschepen



Beroemde karakters



17 verschillende uitzichten vanuit drie verschillende cockpits



X-Wing wordt gedistribueerd door **HomeSoft, Küppersweg 61-65**
2031 EB Haarlem Tel: 023-311 241 Fax: 023-318 488
Bel voor de dichtstbijzijnde geautoriseerde **HomeSoft** dealer.

